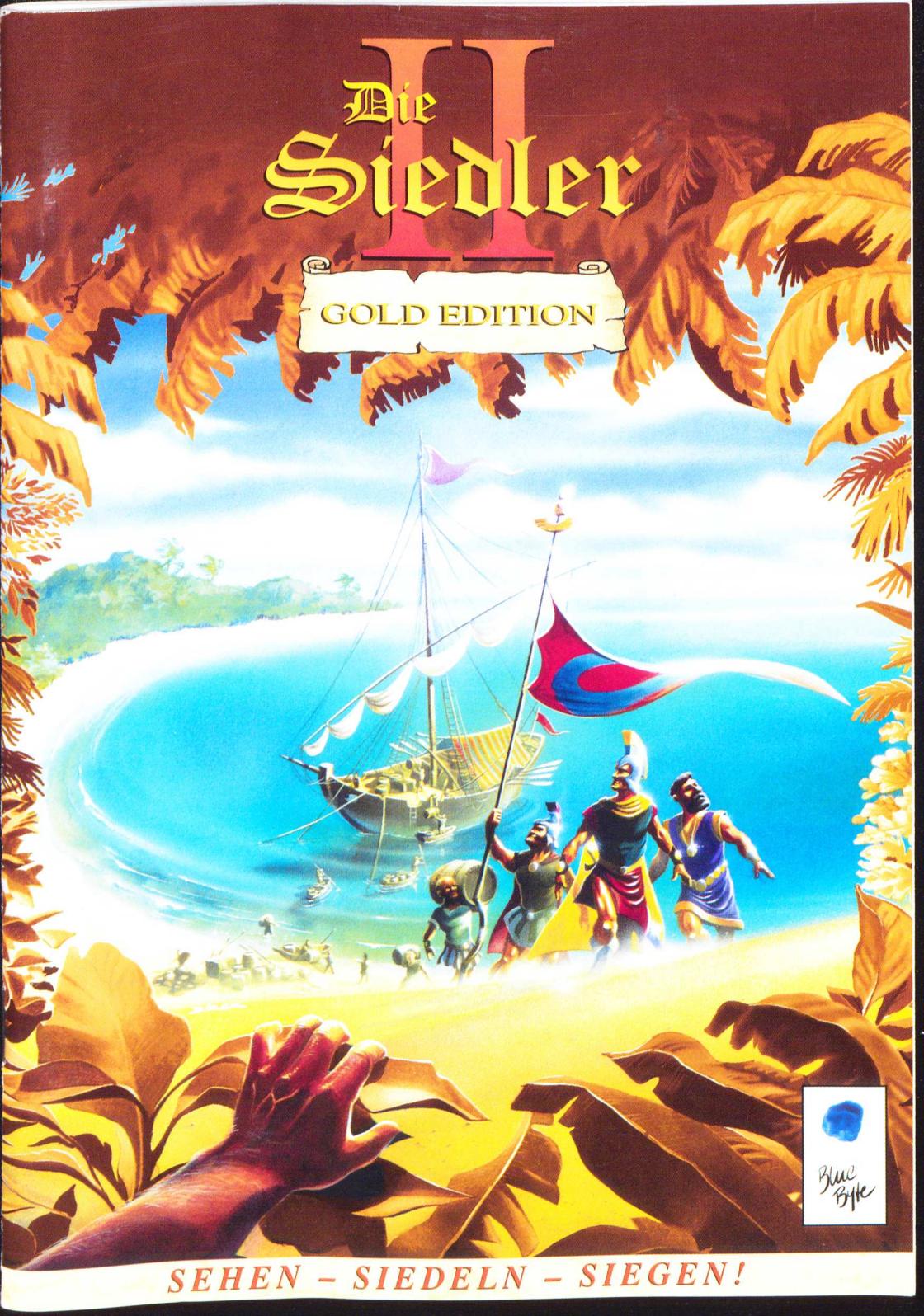


Die Siedler

GOLD EDITION



SEHEN - SIEDELN - SIEGEN!

Auf der CD des Spiels finden Sie im Ordner „News“ die Unterordner „Demo“, „Video“, „Update“ und „WWW“. Im Ordner „Demo“ finden Sie spielbare Demos von allen aktuellen Blue Byte-Spielen, die wie das entsprechende Spiel auf Ihrem PC zu installieren sind. Im Ordner „Video“ finden Sie Videos zu unseren aktuellen Spielen, die Sie mit einem Doppelklick starten können. Im Ordner „Update“ finden Sie die aktuellen Updates zu allen Blue Byte-Spielen. Im Ordner „WWW“ finden Sie die Blue Byte-Internet-Seiten, die Sie mit einem Internet-Browser anschauen können. Laden Sie hierfür die Seite „main.htm“.

Viel Vergnügen

Ihr Blue Byte-Team

Blue Byte Software GmbH Germany



Urheberrecht

© 1997 Blue Byte Software GmbH. Computersoftware, Logos, Grafik, Layout und Texte sind urheberrechtlich geschützt. Jede Vervielfältigung, Veröffentlichung, Vorführung, Aufführung, Sendung, Vermietung und/oder Leihe der CD ROM oder einzelner Inhalte ist ohne Einwilligung der Blue Byte Software GmbH untersagt und wird straf- und zivilrechtlich verfolgt! Alle Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Firmen!

Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschlands (VUD) informiert:

„Seit dem 1.1.1993 ist eine Vermietung von Computerprogrammen nur mit Zustimmung des Berechtigten zulässig. Wir haben an diesem Programm keine Vermietrechte vergeben. Eine Vermietung dieses Computerprogrammes ist daher rechtswidrig und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden.“

Haftungsausschluß

Die Blue Byte Software GmbH haftet nicht für Schäden, die dem Benutzer durch den Gebrauch der von ihr vertriebenen Software entsteht, gleich, ob dieser Schaden durch von ihr produzierte, lizenzierte oder sonstwie benutzte Software verursacht wurde. Dieser Ausschluß erstreckt sich über alle möglichen Schadensformen an Hardware oder Software des Benutzers.



Die Siedler II

GOLD EDITION

Handbuch



Inhaltsverzeichnis

In eigener Sache	6
Wer sind die Siedler?	7
Wirtschaft	7
Was muß ich beim Haus- und Straßenbau beachten?	8
Militär	9
Seefahrt	10
Ihr erstes Spiel	11
Spielbeginn	11
Die Fenster	12
HILFE!?	12
Straßen und Gebäude	13
Wie baue ich eine Straße?	13
Und wie reiße ich eine Straße wieder ab?	13
Wie baue ich ein Haus?	13
Aufbau der Wirtschaft	14
Was baue ich wo?	14
Wozu brauche ich Bergwerke?	15
Hier noch einige Tips für den Anfang	15
Angriff und Verteidigung	16
Das Katapult	16
Seefahrt	16
Die Siedler im Überblick	17
Die Fenster	17
Lokale Fenster	17
Das Produktionsfenster	17
Das Lagerfenster (Lagerhaus, Hafen, Hauptquartier)	18
Die Aktionsfenster	18
Icons am Bildrand und Verwaltungsfenster	20
Landkarte	20
Hauptauswahl	20
Warenverteilung	21
Transport	21
Werkzeuge	21
Statistik	22
Warenproduktion	22
Gebäude	22
Inventur	22



Produktivität	22
Militär	23
Schiffsregister	23
Optionsfenster	24
Bauhilfsfunktion	24
Postfenster	24
Die Gebäude	25
Produktionsgebäude	25
Bergwerke	32
Lagerhäuser	33
Militärgebäude	34
Roh- und Grundstoffe	36
Bodenschätze	36
Biomasse	36
Freies Spiel	37
Szenario	37
Spielziel	37
Aufklärung	37
Bündnisse	37
Waren im Lager	38
Anfangsposition	38
Speicher	38
Spieler	38
2-Spieler-Modus	38
Tastaturbelegung	39
Tips & Tricks	40
Der Karteneditor	42
Wie starte ich den Editor?	42
Geht's jetzt endlich los?	42
Die zehn Gebote!	42
Wie ist eine Siedler-Welt aufgebaut?	43
Und wie bearbeite ich diesen Untergrund?	43
Wie scrolle ich eine Karte?	43
Die wichtigsten Tastaturbefehle!	44
Die erste eigene Welt	45
Ist die Welt vollständig?	53
Tips für den Weltenbauer	55
Die Menüleiste im Überblick	56
Tastaturbelegung im Editor	57
Credits	58

In eigener Sache

Es war im Jahr 1994, als die Siedler anfangen, auf einer ständig wachsenden Zahl von Festplatten und Monitoren ihr emsiges Leben zu führen. Eine immer größer werdende Gemeinde von Computer-Spielern begann, in das Schicksal vieler kleiner Männchen einzugreifen, um ihnen beim Werkeln und Hämmern, Bäumefällen und Kriegführen zusehen zu können. Und schon bald wurde klar, daß der erste Teil nie und nimmer das Ende der Siedler sein würde.

Mit der Fortsetzung „Siedler II - VENI, VIDI, VICI“, die Sie mit dieser GOLD EDITION in den Händen halten, galt es natürlich, die gewachsenen technischen Möglichkeiten umzusetzen. Und dann, Hand aufs Herz, gab es da noch diese zwei, drei (oder waren's mehr?) Kleinigkeiten, die uns selbst in der ersten Folge nicht gefallen hatten. Und die wollten wir verbessern. „Die Siedler II“ bietet **neben einer wesentlich detailreicheren Grafik noch mehr Bewegung auf dem Bildschirm**, als die ohnehin schon lebendige erste Version. Zusätzlich sorgen liebevolle Soundeffekte und CD-Audio-Tracks für die ganz eigene Stimmung des Spiels.

„Die Siedler II“ hat inzwischen weltweit eine riesige Fan-Gemeinde gefunden und wird in Amerika ebenso gespielt wie in Japan - natürlich sprechen die Siedler hier Amerikanisch bzw. Japanisch. Kein Wunder also, daß wir schon schnell nach dem Erscheinen für die vielen Fans eine MISSION CD mit zusätzlichen Karten anbieten mußten. Ebenso besteht nun die Möglichkeit, mit dem beiliegenden Karten-Editor eigene neue Missionen zu entwerfen. Eine Version für den Macintosh erscheint etwa zeitgleich mit dieser GOLD EDITION. Dem Siedeln sind somit wirklich keinerlei Grenzen mehr gesetzt.

Die vielen Neueinsteiger können mit der vorliegenden GOLD EDITION gleich mit „Die Siedler - VENI, VIDI, VICI“ und der „MISSION CD“ in die Vollen gehen. Als kleines Extra finden Sie im Karton auch einen Weltenatlas, der Sie mit seinen Karten jederzeit sicher an Ihren Wunsch-, Ziel- und Siedel-Ort bringt. Zusätzlich finden Sie auf unseren Web-Seiten (www.bluebyte.de) Karten zum Herunterladen, die uns von Siedler-Fans eingesandt wurden. Ihrem sofortigen Lossiedeln steht also nichts mehr im Weg!

Übrigens: Unter erfahrenen Siedlern munkelt man bereits etwas von einer weiteren Fortsetzung ... Also keine Zeit verlieren, ganz nach dem Motto „SEHEN - SIEDELN - SIEGEN!“ (wie schon der alte Julius gesagt haben soll).

Viel Spaß wünscht Ihnen

Ihr Siedler-Team



Wer sind die Siedler?

Wenn man einmal von dem absieht, was im Lexikon steht, sind die Siedler kleine, fleißig umherwuselnde Männchen auf Ihrem Monitor, die nur darauf warten, von Ihnen gesagt zu bekommen, was sie als nächstes zu tun haben. Oder, ein wenig pointiert ausgedrückt: Sie befehlen, die Siedler tragen die Folgen.

Und deshalb ist es natürlich nicht damit getan, einfach mal so ein bißchen drauflos zu regieren. Ihre Untertanen tun nämlich alles, was Sie ihnen befehlen, auch wenn es der größte Unfug ist. Und deshalb sollte die Frage oben vielleicht auch gar nicht lauten: ‚Wer sind die Siedler?‘ sondern: ‚Was ist „Die Siedler“?‘

„Die Siedler“, das ist, wenn Sie eine Hütte für einen Holzfäller bauen und dieser daraufhin seine Axt über die Schulter legt und fröhlich pfeifend damit beginnt, die Bäume in seiner Nachbarschaft zu fällen, um die Stämme dann zu einem Bündel zu schnüren und an den Weg zu legen, damit sie abgeholt werden.

„Die Siedler“, das ist, wenn Sie dem Schreiner jetzt ein Sägewerk spendieren, damit er diese Stämme zu den Brettern verarbeiten kann, die man zum Aufbau einer funktionierenden Siedlung halt so braucht.

„Die Siedler“, das ist, wenn dann ein Träger anrückt und die Bretter mitnimmt, damit der Schlosser daraus Werkzeuge herstellen kann, um weitere Handwerker beschäftigen zu können, die dann klopfend und hämmern und in ständiger Bewegung den Bildschirm füllen.

Und „Die Siedler“ ist, wenn Sie jeden einzelnen Ihrer bis zu 64.000 Untertanen jederzeit bei seiner Arbeit beobachten können, egal ob er Geologe oder Bergarbeiter, Fischer, Schmied oder Landwirt ist. Und wenn ihm gerade die Arbeit ausgegangen ist, dann liegt es an Ihnen, seine Arbeitslosigkeit möglichst schnell zu beenden.

Und sollte Ihnen selbst einmal nach einem kleinen Pauschen sein, dann ist „Die Siedler“ das Spiel, bei dem Sie sich zurücklehnen und in aller Ruhe zuschauen können, wie es auf Ihrem Monitor hämmert und klopft, sich regt und sägt, ackert und rackert. Und all das ist Ihr Werk!

Bis es soweit ist, fühlen wir uns allerdings verpflichtet, Sie noch ein wenig besser auf Ihre künftige Aufgabe als König, Präsident, Kanzler (oder wie auch immer Sie sich demnächst titulieren lassen wollen) eines Landes vorzubereiten. Wie also, so lautet die Frage, funktioniert eigentlich die „Siedler“-Wirtschaft?

Wirtschaft

Stellen Sie sich ein Netz vor. Wenn man ein Netz spannt und dann an einem Faden zupft, so wird man feststellen, daß sich nicht nur dieser Faden bewegt, sondern manchmal das ganze Netz. Ähnlich verhält es sich mit der Wirtschaft in diesem Spiel.

Ein Beispiel: Gehen wir einfach einmal davon aus, Sie hätten eine voll funktionsfähige Siedlung aufgebaut, in der alle Berufszweige ihren Platz gefunden haben. Jetzt wird an einer Stelle, die Ihr Baumfäller und Ihr Förster zur Holzwirtschaft nutzen, Gold gefunden. Sie geben dort die Holzwirtschaft auf und errichten ein Goldbergwerk. In der Folge werden Sie viel Gold schürfen, das Sie in der Münzprägerei zu Goldstücken

verarbeiten, mit denen Sie Soldaten bezahlen und ausbilden. Mit diesen Soldaten möchten Sie später weiteres Land erobern. So weit, so gut. Aber auch so einfach?

Denn auf der anderen Seite kann es sein, daß Sie jetzt nicht mehr über genügend Holz verfügen, um die Bretter herstellen zu können, die Sie benötigen, um weitere Festungen zu bauen. Vielleicht wird Ihre Werft nicht mehr in der Lage sein, Schiffe zu bauen, mit denen Sie benachbarte Inseln erreichen können. Vielleicht können Sie sogar keinen Bauernhof errichten, um die wachsende Anzahl an Bergarbeitern zu ernähren.

Sie sehen also: ein einfacher Eingriff in das System ihrer Wirtschaft kann weitreichende Folgen haben. Und manchmal ist es ein schmaler Grat zwischen einem gut funktionierenden Gleichgewicht und einer echten Wirtschaftskrise. Ihre Aufgabe ist es, diese zu vermeiden. Doch natürlich gibt es einige grundlegende Regeln, und es ist schon mehr als die halbe Miete, wenn man sie beachtet. Um diese Regeln zu verdeutlichen, kehren wir noch einmal zu unserem Netz zurück. Diesmal jedoch zu einem, das Sie alle kennen: dem Straßennetz.

Was muß ich beim Haus- und Straßenbau beachten?

Überlegen Sie immer, was eng zusammengehört und was weiter auseinander liegen darf. Zu einem Holzfaller gehört ein Sägewerk und später ein Förster. Der Bauernhof braucht da nicht in der Nähe zu sein, sollte aber nicht zu weit weg von Bäckerei und Mühle stehen.

Also: Wenn Sie das Getreide im Süden Ihres Reiches wachsen lassen, die Mühle und Bäckerei allerdings im hohen Norden stehen, wenn die Bergarbeiter, die das Brot benötigen, in einer entlegenen Mine im Osten arbeiten und die Münzprägerei, die das von ihnen geförderte Gold zu Goldstücken verarbeitet, wieder am anderen Ende der Welt...

...dann können Sie es zwar locker zum EU-Kommissar bringen, aber nie zu einer gut funktionierenden Siedlung.

Sie sehen: wenn man ein wenig nachdenkt, ist das alles gar nicht so schwer, wie es zunächst aussieht. Und so könnten Sie friedlich und ungestört siedeln, wenn es da nicht immer wieder diejenigen gäbe, die Ihnen Ihren frisch erworbenen Reichtum nicht gönnen. Und dafür benötigen Sie das Militär.





Militär

Eines vorweg: Man kann „Die Siedler II“ auch völlig ohne Kämpfe spielen. Dazu müssen Sie nur im Spielmenü „Freies Spiel“ wählen und sich eine Welt ohne Computergegner schaffen. In diesem Fall benötigen Sie das Militär lediglich, um Ihr Gebiet zu erweitern. Stellen Sie einfach neue Militärgebäude (also Baracke, Wachstube, Wachturm oder Festung) in Grenznähe auf. Da Sie ohne Gegner spielen, wird in der Regel die Baracke ausreichen. Sobald ein Soldat das fertige Gebäude bezogen hat, werden sich Ihre Grenzen verschieben und neue Gebiete werden zur Besiedelung frei. Sollte es aber neben dem Ihren noch andere Völker geben, bedeutet das früher oder später Ärger. Und darauf sollten Sie vorbereitet sein.

Da wäre zunächst einmal die Aufklärung. Je tiefer Sie in die gegnerischen Linien blicken können, desto genauer können Sie natürlich auch Ihre Maßnahmen planen. Das geeignete Instrument für die Aufklärung weiter Geländestriche ist der Spähturm. Von ihm aus können Sie sich einen weitgehenden Überblick über die Staffeln gegnerischer Militärgebäude verschaffen. Und genau diese Militärgebäude sind es, die auch Sie benötigen.

Je stabiler und größer Ihre Militärgebäude sind, umso mehr Soldaten passen hinein und umso besser geschützt sind sie und ihre Umgebung. Das hat natürlich seinen Preis. Um Soldaten zu erschaffen, benötigen Sie Schwerter, Schilde und Bier. Und jede Beförderung kostet Sie eine Goldmünze.

Überlegen Sie sich gut, wo Sie welches Gebäude hinstellen! Solange kein gegnerisches Volk in Sichtweite ist, sollte man es sich zweimal überlegen, die enormen Ressourcen, die eine Festung verschlingt, zu investieren. Auf der anderen Seite wäre es sträflicher Leichtsinns, einer massiven gegnerischen Grenzbefestigung nur eine kleine Wachstube entgegenzustellen. Da sollte es dann schon eine Festung und am besten auch noch ein Katapult sein.

Das Katapult ist eine sehr starke Waffe, da es in der Lage ist, auch große gegnerische Grenzbefestigungen in Trümmer zu legen, ohne daß Sie deshalb das Leben Ihrer Soldaten riskieren müssen. Und das hat den positiven Effekt, daß die Gebiete, die unter dem Einfluß des gegnerischen Gebäudes standen, frei werden. Das bedeutet einerseits, daß Ihr Gegner Sie so bald nicht mehr attackieren kann, andererseits können Sie natürlich die neuen Gebiete besiedeln.

Man kann das Katapult also zur Vorbereitung eines eigenen Angriffs benutzen, indem man die gegnerischen Festungen sturmreif schießt. Man kann es aber auch dazu benutzen, einer bevorstehenden Ausbreitung des Gegners einen Riegel vorzuschieben. Allerdings benötigen Sie für jeden Schuß einen Stein von Ihrem Steinmetz.

Die Verteidigung läuft weitestgehend automatisch ab. Zwar können Sie einige Einstellungen dazu treffen, aber dazu ist es zu spät, wenn eines Ihrer Militärgebäude angegriffen wird. Dann treten die Soldaten, die in der Nähe stationiert sind, vor die Tür und stellen sich zum Kampf. Sobald alle Angreifer geschlagen sind, kehren die Soldaten



wieder in ihre Gebäude zurück. Zumindest bis zum nächsten Angriff.

Sollten Ihre Kämpfer allerdings verlieren, so fällt dieses Militärgebäude an den Angreifer und alle anderen Gebäude im Umkreis gehen in Flammen auf. Dieses Gelände ist für Sie verloren, bis Sie es zurückerobert haben. Dafür aber müssen Sie selbst in die Offensive gehen.

Klicken Sie einfach auf das militärische Gebäude Ihres Gegners, das Sie angreifen möchten, und schon werden Sie gefragt, wie Sie sich den Angriff denn so vorgestellt haben. Ob es ausreicht, die jungen Soldaten ein paar Erfahrungen sammeln zu lassen oder ob die alten Recken dran müssen, ob Sie alles aufbieten wollen, was Beine hat oder nur ein paar wenige Ihrer Soldaten. Alles das können Sie bestimmen. Und wenn Sie glauben, nicht mehr verlieren zu können, dann geben Sie den Angriffsbefehl!



Seefahrt

Da gibt es zunächst mal die kleinen Boote, mit denen Sie kleinere Strecken über Wasser zurücklegen können. Diese Boote werden von Ihrer Werft automatisch gebaut, solange Sie nicht den Befehl geben, ein großes Schiff zu bauen. Boote können nur Waren transportieren, keine Menschen. Dafür benötigen Sie Schiffe. Sobald Sie ein solches besitzen, benötigen Sie auch einen Hafen, um es zu nutzen. Dieser Hafen muß, damit in ihm auch Waren umgeschlagen werden können, natürlich auch an Ihr Wegenetz angeschlossen sein. Nebenher wird er dann als normales Lagerhaus geführt.

Mit einem großen Schiff kann man selbst große Strecken über Wasser zurücklegen. Dabei segelt das Schiff sogar, wenn Sie den Befehl dazu geben, in unbekannte Gewässer. Wenn eines Ihrer Schiffe für eine Forschungsreise ausgestattet ist, müssen Sie nur noch im Schiffsregister die Richtung vorgeben und dann den Auslaufbefehl erteilen. Schon erkundet das Schiff alle in dieser Richtung liegenden Gewässer.

Sobald Sie aber eine weitere Insel entdeckt haben, dort per Landebefehl an Land gegangen sind und einen Hafen gebaut haben, beginnt automatisch der Warentransport zwischen den beiden Häfen. Um die Beladung der Schiffe brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Was auf der jeweils anderen Insel benötigt wird, erkennt der Computer automatisch.

Dabei ist Ihr Schiff in der Lage, pro Tour bis zu 40 Waren oder Menschen mitzunehmen, und das bei einer ganz außerordentlichen Geschwindigkeit. Sie sehen also, daß sich die enormen Ressourcen, die ein Schiff in seiner Herstellung verschlingt, ziemlich schnell rentieren können.





Ihr erstes Spiel

Spielbeginn

Das Spiel fängt an! Wie Sie das Programm starten, ist in der Installationsanleitung beschrieben. Denken Sie daran, daß die „Siedler II“-CD im CD-ROM-Laufwerk liegen muß.

Nach dem Intro stehen Sie vor dem Spielmenü, in dem Sie mehrere Buttons zur Auswahl haben:

Römische Kampagne: „Die Siedler II“ beinhaltet eine kleine Geschichte, die in zehn Kapitel unterteilt ist, von denen das erste als einführendes Kapitel und Trainingsmission gedacht ist. Wenn Sie den Button anklicken, startet diese Geschichte. Dabei können Sie, wenn Sie ein Kapitel bereits gespielt haben, dieses gerne noch einmal spielen. Denn natürlich führen viele Wege nach Rom!

Welt-Kampagne: Sie beginnen in Europa. Aber die Welt hat viele Landschaften. Viele haben grüne Wiesen, andere sind voll mit dichtem Wald; es gibt Dauerfrostgebiete und hohe Gebirge; und manchmal ist die Welt auch karg und öde. Erforschen Sie sie!

Letztes Spiel fortsetzen: Wie der Name schon sagt. Dieser Button lädt automatisch den zuletzt gespeicherten Spielstand. Dies kann auch ein automatisch gespeichertes Spiel sein.

Spiel laden: Lädt einen von Ihnen ausgewählten Spielstand.

Freies Spiel: Hier können Sie Ihre eigenen Spielbedingungen definieren. Von der Anzahl und Nationalität der menschlichen und computergesteuerten Gegner bis zum Spielziel liegt alles in Ihrer Hand.

Eine genaue Erklärung dazu finden Sie im Abschnitt „Die Siedler im Überblick“.

Optionen: Hier können Sie die Bildschirmauflösung bestimmen und Infos über Ihr System erhalten.

Intro: Hat Ihnen das Intro gut gefallen? Hier können Sie es noch einmal anschauen!

Credits: Sicher sind Sie wahnsinnig neugierig, wer diese Wahnsinnigen sind, die Jahre ihres Lebens opfern, nur um Ihnen ein wenig Vergnügen zu bereiten (und die letzten Stunden Schlaf zu rauben). Hier lernen Sie sie kennen.

Programm verlassen: WARNUNG! Diesen Button bitte nur im äußersten Notfall betätigen. Er führt zu einem sofortigen Einbruch der Realität in Ihr Leben.

Auch wenn Sie noch nicht wissen, wie „Die Siedler II“ eigentlich gespielt wird, sollten Sie jetzt schon einmal die erste Mission starten.

Klicken Sie dazu auf „Römische Kampagne“ und anschließend auf „Kapitel spielen“.

Sie finden sich auf einer grünen Wiese wieder, in deren Mitte ein Zelt aufgeschlagen steht. Dieses Zelt, so unscheinbar es ist, dient Ihnen für die erste Mission als Hauptquartier. Man fängt eben immer erstmal klein an. Und solange Sie noch gar nicht wissen, wie man was baut, können Sie auch ignorieren, was Kapitän Oktavius Ihnen gerade vorschlägt. Lesen sie statt dessen erstmal in aller Ruhe nach, wie das Spiel hier funktioniert.

Die Fenster

Nachdem Sie das Tagebuch des Oktavius durch Klicken auf den „Fortfahren“-Button ignoriert haben, müssen Sie noch einige technische Dinge wissen, bevor der Spielspaß beginnen kann.

Am unteren Bildrand finden Sie die Icon-Leiste mit vier Symbolen:

- 1 Landkarte
- 2 Hauptauswahl
- 3 Bauhilfsfunktion
- 4 Post



Wenn Sie auf eines der Symbole klicken, öffnen sich Fenster (außer bei der Bauhilfsfunktion, dazu kommen wir später)

Ein geöffnetes Fenster können Sie verschieben, indem sie einfach mit der Maus in die Kopfzeile klicken und es an eine andere Stelle ziehen. Sie können es aber auch auf seine Kopfzeile reduzieren und irgendwo „parken“, indem sie auf die rechte obere Ecke des Fensters klicken - und natürlich können Sie es auch wieder schließen. Klicken Sie dazu ganz einfach in die linke obere Ecke des Fensters. Oder klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste irgendwo in das Fenster hinein.



HILFE!?

In einigen Fenstern wird Ihnen ein Button auffallen, der nur von einem blauen „i“ geziert wird. „i“ bedeutet Information. Wenn Sie auf diesen Button drücken, erscheint eine kurze Zusammenfassung der Funktion des jeweiligen Fensters.



Hilfe-Button

Eine Erklärung aller Fenster finden Sie im Abschnitt „Die Siedler im Überblick“.

Nach diesem kurzen Einschub klicken Sie nun auf das Symbol „Bauhilfsfunktion“ oder drücken Sie die Leertaste. Ihr Bildschirm ist nun voll mit gelben Häuschen und Fahnen.

Und damit kommen wir zum Bauen ...



Straßen und Gebäude

Wie baue ich eine Straße?

Steht Ihr Zelt immer noch alleine auf der Wiese? Jetzt müssen Sie erstmal wissen, wie man eine Fahne baut.

Haben Sie die Bauhilfsfunktion eingeschaltet? Wenn nicht, drücken Sie jetzt die Leertaste (Sie können die Bauhilfe mit der Leertaste auch wieder ausschalten).

Wenn Sie jetzt auf eines der goldenen Symbole klicken und dann den „Fahne-setzen“-Button drücken, haben Sie eine neue blaue Fahne. Klicken Sie nun auf eine der beiden blauen Fahnen, und wählen Sie im aufklappenden Fenster den Button „Straße bauen“. Klicken Sie dann auf eine zweite Fahne. Der Computer findet jetzt automatisch die kürzeste mögliche Verbindung. Aber natürlich muß auch er auf Geländegegebenheiten Rücksicht nehmen. Es kann also vorkommen, daß eine einfach erscheinende Verbindung ziemliche Umwege benötigt oder völlig unmöglich ist.

In diesem Fall können Sie sich eine andere Zielfahne aussuchen oder die zweite Möglichkeit des Straßenbaus wählen. Das geht so:

Klicken Sie auf eine blaue Fahne und wählen Sie das Icon „Straße bauen“.

Rund um die Fahne erscheinen jetzt Symbole, die Ihnen zeigen, in welche Richtung Sie ein Teilstück der neuen Straße errichten können. Die Farben der Symbole geben Ihnen an, ob das Gelände dafür günstig (grün), mäßig geeignet (gelb) oder schwierig (rot) ist. Richtungen, in denen kein Symbol erscheint, können nicht bebaut werden. Wählen Sie die günstigste Richtung aus und wiederholen Sie diesen Vorgang, bis Sie Ihr Ziel erreicht haben.

Auf die gleiche Weise können Sie übrigens auch Wege über Gewässer bauen, die allerdings nur begrenzt lang werden können. Um diese zu befahren, brauchen Sie aber natürlich Boote.

Und wie reiße ich eine Straße wieder ab?

Es gibt zwei Möglichkeiten, Straßen abzureißen. Klicken Sie auf eine Straße, dann im Fenster auf die Schere und dann auf „Weg abreißen“. Die Straße wird abgerissen. Oder Sie klicken auf eine blaue Fahne und dann auf „Fahne abreißen“. Die Fahne und alle Straßen, die zu dieser Fahne führen, werden abgerissen.

Wie baue ich ein Haus?

Klicken Sie einfach auf eines der gelben Häuschen. Sie können dann auswählen, was für ein Gebäude Sie bauen wollen. Klicken Sie auf eins der Gebäude unten im Fenster. Es erscheint eine blaue Fahne mit einem kurzen Stück Straße und einem Fundament. Wenn Sie jetzt von dieser Fahne aus eine Straße zu Ihrem Hauptquartier bauen, kommen Ihre Arbeiter aus dem Quartier und beginnen mit dem Hausbau.

Haben Sie Ihre Baustelle auf unebenem Gelände angelegt, erscheint statt des Fundaments zunächst ein Baustellenschild. Aus dem Hauptquartier kommt dann zuerst der Planierer und ebnet den Bauplatz ein. Sobald der Planierer fertig ist, erscheint das Fundament und der Bauarbeiter macht sich an die Arbeit.

Sie können, je nach Spielfortschritt, später unterschiedliche kleine, mittlere und große Gebäude bauen. Welche Gebäude es gibt, steht im Abschnitt „Die Siedler im Überblick“. Jetzt am Anfang haben Sie nur die Auswahl zwischen den kleinen Gebäuden „Holzfäller“ und „Steinbruch“ sowie dem mittleren Gebäude „Sägewerk“.

Aber auch damit läßt sich schon eine funktionierende Bauwirtschaft aufziehen ...

Aufbau der Wirtschaft

Wenn Sie bei Ihren bisherigen Bauversuchen alles zugebaut haben, können Sie jetzt das Abreißen üben, oder Sie starten einfach von vorne: Klicken Sie auf das zweite Symbol „Hauptauswahl“, dann auf das Symbol „Optionsfenster“ (der schwarze Bildschirm) und dann auf „Spiel beenden“ und fangen Sie von vorne an.

Was baue ich wo?

Bauen Sie zunächst eine Holzfällerrhütte in der Nähe der Bäume. Verbinden Sie diese Baustelle über eine Straße mit dem Hauptquartier. Bauen Sie bei den Felsen einen Steinbruch und verbinden Sie diesen ebenfalls mit Ihrem Straßennetz.

Sie haben nun die Grundlage Ihrer Bauwirtschaft geschaffen. Ihre fertigen Betriebe produzieren Baumstämme und Steine. Steine können beim Hausbau direkt verarbeitet werden, aber Baumstämme? Zum Bauen brauchen Sie Bretter, also muß jetzt auch ein Sägewerk her!

Nun steht dem weiteren Ausbau Ihrer Siedlung nichts mehr im Wege, solange die Bäume reichen. Und schon haben Sie das nächste Problem. In diesem 1. Kapitel können Sie sich für die Lösung solcher Probleme aber getrost auf Oktavius verlassen.

Wie Sie jetzt schon erkennen können, ist es für die Entwicklung Ihrer Siedlung nicht unwichtig, die richtigen Gebäude in der richtigen Reihenfolge zu bauen.

Im weiteren Spielverlauf werden Sie durch das Errichten einer Militärbaracke an der Grenze Ihr Territorium vergrößern. Dadurch stoßen Sie (bei eingeschalteter Bauhilfsfunktion) auf neue gelbe Symbole - gekreuzte Hämmer und Spitzhacken. An diesen Symbolen können Sie Bergwerke errichten. Aber welchen Sinn hätte es, ein Kohlebergwerk an einer Stelle zu errichten, an der es keine Kohle gibt? Jetzt brauchen Sie einen Gelehrten, der herausfindet, welche Rohstoffe wo zu finden sind.

Setzen Sie zwischen den Bergbausymbolen eine Fahne und verbinden Sie diese mit ihrem Straßennetz. Klicken Sie die Fahne an und klicken Sie im Fenster auf „Gelehrten rufen“ (das blaue Männchen). Der Gelehrte wird dann zu dieser Fahne wandern und die Umgebung nach Bodenschätzen absuchen. Gefundene Bodenschätze markiert er mit Schildern: schwarz für Kohle, rot für Eisenerz, gelb für Gold, weiß für Granit und blau für Wasser. Die Größe des farbigen Balkens auf dem Schild zeigt die Größe des Rohstoffvorkommens. Graue Schilder setzt er, wenn keine Rohstoffe vorhanden sind.

Bergwerke können Rohstoffe an Ihrem Standort und unmittelbar daneben abbauen. Sie wissen jetzt also, wo Sie Eisen- und Kohlebergwerke errichten können. Damit Ihr Bergwerk jedoch arbeitet, brauchen die Bergleute Nahrung. Und die Vorräte im Hauptquartier reichen auch nicht ewig. Dabei kann Ihnen ein Fischer oder ein Jäger helfen. Später ist dann eine Bäckerei oder Fleischerei zu empfehlen.



Wozu brauche ich Bergwerke?

Eine Eisenschmelze kann aus Eisenerz und Kohle Eisen herstellen. Aus diesem Eisen kann eine Schmiede Waffen herstellen. Diese Waffen brauchen Sie, damit aus Gehilfen Soldaten werden können.

Und natürlich können aus Eisen auch noch andere Sachen hergestellt werden.



Aber jetzt sollten Sie eigentlich schon genug über die Siedler wissen, um mit Hilfe von Oktavius Ihre Siedlung weiter auszubauen und nach und nach Ihre Insel zu erforschen.

Hier noch einige Tips für den Anfang:

- Setzen Sie den Erkunder ein, bevor Sie Militärstützpunkte bauen! Schicken Sie ihn von blauen Fahnen in Grenznähe aus. Sie sehen dann mehr von den angrenzenden Gebieten und können so besser entscheiden, in welche Richtung Sie Ihre Siedlung erweitern.
- Schauen Sie sich regelmäßig das Postfenster an! Sie erfahren dort z.B., ob einer Ihrer Steinbrüche sämtliche Steine abgebaut hat oder eines Ihrer Bergwerke leergefördert ist. Je nach Spielsituation kann es sinnvoll sein, das Postfenster an den Bildschirmrand zu stellen und geöffnet zu lassen.
- Setzen Sie viele Fahnen! Die Fahnen markieren die Knotenpunkte Ihres Wegenetzes. Zwischen jeweils zwei Fahnen läuft ein Träger hin und her und transportiert die Waren, die an der einen Fahne abgelegt werden, zur nächsten. Je kürzer dieser Weg ist, desto schneller ist der Träger natürlich auch wieder zurück, um ein weiteres Warenbündel aufzunehmen. Prüfen Sie, ob Sie nicht noch weitere Fähnchen in ein bestehendes Straßenstück einbauen können. Dadurch kann sich die Transportkapazität dieser Straße vervielfachen! Später können Sie Esel züchten, um die Transportkapazität zu erhöhen. Esel werden automatisch eingesetzt.
- Werden nur bestimmte Waren transportiert, überprüfen Sie die Reihenfolge (Transportpriorität) im Transportfenster.
- Prüfen Sie von Zeit zu Zeit die Produktivität Ihrer Wirtschaft (Fenster „Produktivität“ in der Hauptauswahl).
- Verschwenden Sie keine Ressourcen! Wenn Sie viel bauen und abreißen und dann noch Katapulte einsetzen, kann ihnen das Baumaterial ausgehen. Granit wächst nicht nach.

Im Verlauf der weiteren Kapitel werden Sie auch auf andere Völker stoßen. Man kann natürlich versuchen, friedlich zu bleiben, aber manchmal lassen sich kriegerische Auseinandersetzungen nicht vermeiden ...



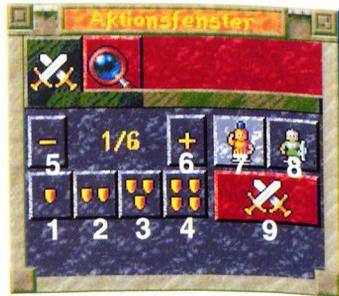
Angriff und Verteidigung

Das wichtigste bei einem militärischen Konflikt ist die Aufklärung. Wer weiß schon, ob sich hinter der schwarzen Fläche an Ihrer Grenze nicht ein feindliches Katapult befindet. Bauen Sie deshalb an Ihren Grenzen Spähtürme und schicken Sie Erkunder los.

Bevor es zu einem feindlichen Angriff kommt, sollten Sie sich auch das Fenster „Militär“ in der Hauptauswahl ansehen. Hier können Sie einige Einstellungen für Verteidigung und Angriff machen.

Wenn Sie angreifen wollen, klicken Sie auf das anzugreifende Gebäude (Sie können nur Militärgebäude angreifen). Im Angriffsfenster können Sie dann die Angriffsstärke bestimmen und den Angriffsbefehl geben.

- 1-4 Grobbestimmung der Angreiferzahl
- 5-6 Feinbestimmung der Angreiferzahl
- 7 Angriff der stärkeren Soldaten
- 8 Angriff der schwächeren Soldaten
- 9 Angriffsbefehl



Das Katapult

Katapulte werden genauso errichtet wie andere Gebäude auch. Ein Katapult feuert automatisch auf besetzte fremde Militärgebäude in Reichweite, solange es mit Steinen versorgt wird. Jeder Katapulttreffer verringert die Besatzungsstärke des beschossenen Gebäudes um einen Soldaten. Mit dem letzten Soldaten wird das Gebäude zerstört.

Seefahrt

Im 4. Kapitel können Sie zur See fahren. Dazu benötigen Sie eine Werft und einen Hafen. Wo Sie Häfen bauen können, erkennen Sie an den gelben Symbolen mit Anker.

Normalerweise baut eine Werft Boote. Sie können aber im zugehörigen lokalen Fenster die Produktion auf Schiffe umstellen. Sie sollten nicht mehr als 3 Schiffe bauen, da die Schiffe sich sonst gegenseitig behindern. Sie können Schiffe nicht zerstören!

Wenn ein fertig gebautes Schiff in den Hafen eingelaufen ist, können Sie es mit dem „Starte Expedition“-Button im Fenster des Hafens auf eine Expedition schicken. Sobald das Schiff dann fertig beladen ist, können Sie im Fenster „Schiffsregister“ die Richtung der Expedition bestimmen. Wenn Sie die Hauptauswahl oder die Kurzhilfe („i“ auf der Tastatur) geöffnet lassen, erfahren Sie in der Textzeile die Bedeutung der „Schalter“ im Schiffsregister, indem Sie den Mauszeiger darauf bewegen. Sie können Schiffe solange auf Expeditionen schicken, bis der letzte mögliche Hafen auf der Karte gebaut ist.



Die Siedler im Überblick

Die Fenster

Sie können Fenster verschieben, indem Sie in die Kopfzeile klicken und das Fenster an eine andere Stelle ziehen. Wenn Sie auf „Parken“ klicken, reduzieren Sie es auf seine Kopfzeile. Zum Schließen klicken Sie in die linke obere Ecke des Fensters oder mit der rechten Maustaste irgendwo in das Fenster hinein.



Wenn Sie auf diesen Button drücken, erscheint eine kurze Zusammenfassung der Funktion des jeweiligen Fensters.

Wenn Sie auf der Tastatur „i“ drücken, erscheint das Fenster „Kurzhilfe“. Hier werden die Namen der Symbole in den anderen Fenstern angezeigt, wenn Sie den Maus-Zeiger darauf bewegen.

Lokale Fenster

Das Produktionsfenster

Kopfzeile: Gebäudename

- 1 Gebäude abreißen
- 2 Produktion ein/aus
- 3 Gehe zu Gebäude
- 4 Beruf des Bewohners
- 5 Produkt des Gebäudes
- 6 Produktivität
- 7 Lagerbestand (hell = Vorrat, dunkel = maximal möglicher Vorrat)



In dem gezeigten Beispiel können Sie sehen, daß die Bäckerei derzeit abgeschaltet ist (Button 2). Der Vorrat an Mehl beträgt 7 Säcke, der Wasservorrat 6 Eimer.

Das Lagerfenster (Lagerhaus, Hafen, Hauptquartier)

- 1 Nächste Seite
- 2 Gehe zu Gebäude
- 3 Auslagern
- 4 Einlagern stoppen
- 5 Alles auswählen
- 6 Starte Expedition (nur bei Hafen)
- 7 Vorräte

Das Lagerfenster hat zwei Seiten. Auf der ersten Seite finden Sie den Warenbestand, auf der zweiten den Vorrat an Gehilfen, Facharbeitern und Soldaten.

Das Hauptquartier hat noch eine zusätzliche Seite, auf der Sie einstellen können, wieviele Soldaten mindestens das Hauptquartier bewachen sollen. Die Zahlen geben die Ist- und die Sollstärke dieser Reserve an. Mit den Buttons „+“ und „-“ können Sie die Sollstärke verändern.

Wenn Sie auf den Button „Auslagern“ klicken und anschließend auf eine Ware, so wird diese Ware aus dem Lager ausgelagert und, soweit möglich, in ein anderes Lagerhaus gebracht. Sie können auch alle Waren auslagern, indem Sie auf „Auslagern“ und anschließend auf „Alles auswählen“ klicken.

Welcher Vorrat gerade ausgelagert wird, können Sie an dem gelben Symbol auf dem Vorrat erkennen.

Mit dem Button „Einlagern stoppen“ können Sie auf dieselbe Weise die weitere Einlagerung von Waren verhindern und so dafür sorgen, daß neue Ware in anderen Lagerhäusern eingelagert wird. Gestoppte Einlagerung wird durch ein braunes Kreuz auf dem betreffenden Vorrat angezeigt.



Die Aktionsfenster

Immer, wenn Sie irgendwo auf das Spielfeld klicken, erscheint ein Aktionsfenster. Das Aussehen des Aktionsfensters hängt davon ab, wo Sie angeklickt haben. In der obersten Reihe des Fensters können Sie verschiedene Auswahlmenüs anwählen:

Darstellungsmodus (A): Haben Sie auf eine Stelle geklickt, an der Sie nichts errichten können, erscheint die Auswahl „Darstellungsmodus“ (symbolisiert durch die Lupe)

- 1 Beobachtungsfenster öffnen
- 2 Häusernamen und Produktivität an/aus
- 3 Gehe zum Hauptquartier

Im Beobachtungsfenster haben Sie 4 Buttons:

Lupe: verändert den Zoom





Kamera: schaltet um zwischen Beobachten eines beweglichen Objekts und Beobachten eines festen Punktes

Gehe zu: Rückt den beobachteten Punkt in die Bildschirmmitte

Fenstergröße: verändert die Größe des Beobachtungsfensters

Fahne setzen (B): Haben Sie auf eine gelbe Fahne (bei eingeschalteter Bauhilfsfunktion) geklickt, können Sie eine Fahne setzen oder durch Anklicken der Lupe in die Auswahl „Darstellungsmodus“ wechseln.

Wenn Sie eine gelbe Fahne am Wasser anklicken, können Sie eine Anlegerfahne setzen. Diese Fahne hat dieselbe Funktion wie die blauen Fahnen.

Fahnenmenü (C): Diese Auswahl erhalten Sie, wenn Sie eine blaue Fahne angeklickt haben

- 1 Straße bauen
- 2 Wasserweg bauen (nur unmittelbar am Wasser)
- 3 Fahne abreißen
- 4 Gelehrten rufen
- 5 Erkunder aussenden

Weg abreißen (D): Wenn Sie auf einen Weg klicken (nicht auf eine Fahne), können Sie ihn abreißen, indem Sie auf den gelben Haken unter dem Scherensymbol im Aktionsfenster klicken.

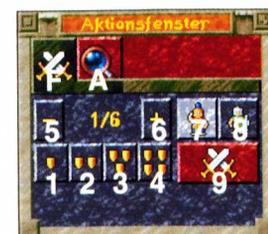
Haus bauen (E): Diese Auswahl erhalten Sie, wenn Sie auf eines der gelben Bausymbole (bei eingeschalteter Bauhilfsfunktion) klicken.

In der zweiten Reihe des Fensters können Sie die Gebäudekategorie wählen (Bergwerk oder kleines, mittleres und großes Haus).

Den Gebäudetyp (Holzfällerhütte, Forsthaus usw.) wählen Sie im unteren Feld des Fensters aus. In den ersten Kapiteln stehen nicht alle Gebäude zur Verfügung.

Angriff (F): Diese Auswahl erhalten Sie, wenn Sie auf ein fremdes Militärgebäude geklickt haben.

- 1-4 Grobbestimmung der Angreiferzahl
- 5-6 Feinbestimmung der Angreiferzahl
- 7 Stärkere Soldaten aussenden
- 8 Schwächere Soldaten aussenden
- 9 Angriffsbefehl



Icons am Bildrand und Verwaltungsfenster

Am unteren Bildrand finden Sie die Icon-Leiste mit vier Symbolen:

- 1 Landkarte
- 2 Hauptauswahl
- 3 Bauhilfsfunktion
- 4 Post



Wenn Sie auf eines der Symbole klicken, öffnen sich Fenster (außer Bauhilfsfunktion).

Landkarte

- 1 Besetztes Land
- 2 Standorte der Häuser
- 3 Wegenetz
- 4 Landkarte vergrößern/verkleinern.

Sie haben auch die Möglichkeit, genau an einen bestimmten Punkt der Karte zu springen.

Klicken Sie einfach mit dem Mauszeiger an die gewünschte Stelle.



Hauptauswahl

Durch Klicken auf die einzelnen Buttons können Sie folgende Fenster aufrufen:

- 1 Waren-Verteilung
- 2 Transport
- 3 Werkzeuge
- 4 Statistik
- 5 Warenproduktion
- 6 Gebäude
- 7 Inventur
- 8 Produktivität
- 9 Militär
- 10 Schiffsregister
- 11 Optionsmenü





Warenverteilung

- 1 Nahrungsmittel
- 2 Getreide
- 3 Eisen
- 4 Kohle
- 5 Bretter
- 6 Wasser
- 7 Grundeinstellung



Für alle Waren, die an mehr als einer Stelle benötigt werden, können Sie bestimmen, wie die Waren verteilt werden sollen. Klicken Sie einfach auf den Button, der die zu verteilende Ware symbolisiert. Es erscheint eine Liste aller Betriebe, die von diesen Waren abhängig sind.

In diesem Beispiel könnten Sie, falls Ihnen Steine fehlen, die Ernährungslage der Granitbergwerke verbessern, indem Sie einfach ein paarmal auf den „+“-Button rechts neben der Zeile „Granitbergwerk“ klicken. Die Granitbergwerke erhalten dann einen größeren Anteil an der Nahrungsmittelproduktion.

Mit dem „Grundeinstellung“-Button haben Sie wieder die voreingestellten Werte.



Transport



Grundeinstellung



*Priorität
erhöhen*



*Priorität
senken*



*höchste
Priorität*



*niedrigste
Priorität*

In diesem Fenster wird bestimmt, welche von mehreren Waren, die an einer Fahne liegen, zuerst befördert wird. Je höher das Warensymbol in der Button-Schlange, desto eher wird die Ware befördert.



Werkzeuge

Dieses Fenster gibt Ihnen die Möglichkeit zu bestimmen, welche Werkzeuge momentan wichtig sind und welche weniger wichtig. Wenn Sie beispielsweise dringend ein Nudelholz benötigen, dann setzen Sie den entsprechenden Wert auf sein Maximum und alle anderen auf Null. Wenn Sie das Nudelholz dann haben, können Sie das Fenster durch einfachen Knopfdruck wieder auf die Grundeinstellung zurücksetzen.



Statistik

Unter dem Pergament finden Sie Symbole für Landgröße, Gebäudeanzahl, Bevölkerungsgröße, Warenmenge, Militärmacht, Reichtum, Produktivität und besiegte Gegner. Über all diese Dinge, die Ihr Land allgemein betreffen, können Sie sich in Verlaufskurven informieren, die auf dem Pergament erscheinen, sobald Sie die entsprechenden Buttons anwählen. Dabei werden Ihre Werte im Vergleich zu denen anderer Völker angezeigt, wobei die Farbe Ihres Balkens mit der Farbe Ihrer Fahnen übereinstimmt.

Mit den Zeit-Buttons können Sie den Darstellungszeitraum (bezogen auf die Spielzeit) bestimmen, je nachdem, ob Sie die kurzfristige oder die langfristige Entwicklung interessiert.



Warenproduktion

Dieses Fenster funktioniert genauso wie das Fenster „Statistik“. Nur, daß hier die anderen Völker nicht dargestellt werden. Klicken Sie auf das Symbol der Ware, über die Sie informiert sein wollen, und schon erscheint eine Verlaufskurve.



Gebäude

Mit diesem Fenster können Sie feststellen, wieviele und welche Gebäude Sie schon besitzen.

Unter dem Symbol jedes möglichen Gebäudes finden Sie zwei Zahlen. Die linke verrät Ihnen, wieviele Gebäude dieses Typs Sie schon errichtet haben, die rechte, wieviele Gebäude dieses Typs sich gerade im Bau befinden.



Inventur

Hier finden Sie eine Liste aller Waren und Siedler, über die Sie verfügen. Angezeigt werden alle Waren, die sich in einem Lagerhaus oder irgendwo auf der Straße befinden.



Produktivität

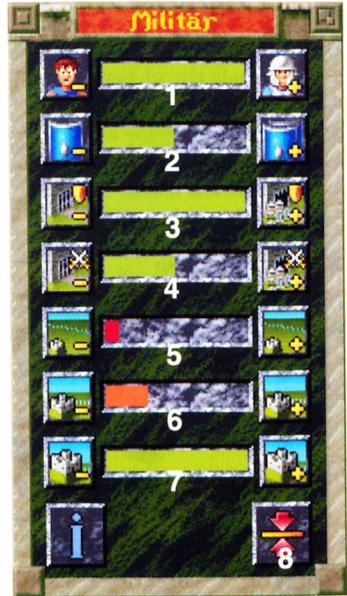
In diesem Fenster sind alle möglichen Produktionszweige aufgelistet. Neben den entsprechenden Gebäuden finden Sie den Produktivitätsdurchschnitt Ihrer Betriebe der jeweiligen Gattung. Sie können also schnell sehen, wenn etwas schief läuft. Aber denken Sie auch daran: Wenn Ihre Produktion still zu stehen scheint, kann das auch daran liegen, daß Sie das entsprechende Gebäude noch gar nicht gebaut haben.



Militär

Mit den sieben Balken in diesem Fenster können Sie Ihre militärischen Angelegenheiten regeln.

- 1 Rekrutierungsrate
- 2 Verteidigungsstärke: Verteidigen Sie zuerst mit den eher schwachen Soldaten, oder müssen sofort die Starken ran?
- 3 Verteidigungsmethode: defensiv oder offensiv. Hier stellen Sie die Zahl der Verteidiger ein, die bei einem feindlichen Angriff die Gebäude verlassen
- 4 Angriffsstärke: Wieviele Soldaten werden aus jeder Hütte zum Angriff herbeigerufen?
- 5 Besetzung der Militärgebäude im Landesinneren
- 6 Besetzung der Militärgebäude in mittlerer Entfernung zur Grenze
- 7 Besetzung der Militärgebäude in Grenznähe
- 8 Grundeinstellung



Schiffsregister

In diesem Fenster können Sie die Ladung, Segelrichtung und den Zielhafen Ihrer Schiffe überprüfen.

- 1 Zeige erstes Schiff im Register
- 2 Ein Schiff zurück
- 3 Ein Schiff weiter
- 4 Zeige letztes Schiff im Register
- 5 Gehe zum Schiff
- 6 Gehe zum Zielhafen
- 7 Expeditionsrichtung bestimmen
- 8 Kolonie begründen (Hafen bauen)
- 9 Expedition abbrechen



Optionsfenster

Hier können Sie

- Spielstände abspeichern
- gespeicherte Spiele laden
- die Tastaturbelegung anschauen
- die „Lies mich“-Datei lesen
- die Musik einstellen
- das Spiel beenden

Bauhilfsfunktion

Durch Klicken auf dieses Symbol oder durch Drücken der Leertaste können Sie die Bauhilfsfunktion an- oder ausschalten.

Die gelben Symbole zeigen Ihnen, was Sie wo bauen können.



Fahne



*kleines
Haus*



*mittleres
Haus*



*großes
Haus*



Bergwerk



Hafen, Haus

Natürlich können Sie am Symbol für ein mittleres Haus auch ein kleines und am Symbol für ein großes Haus auch ein mittleres oder kleines Haus bauen.

Postfenster

Im Postfenster erhalten Sie Nachrichten zu den verschiedensten Vorgängen in Ihrer Siedlung. Ob Ihr Gebiet durch das Besetzen eines neuen Militärgebäudes vergrößert wird, ein Bergwerk erschöpft ist oder Ihre Gelehrten etwas entdecken, Sie werden benachrichtigt.

Eine Taube rechts unten in der Icon-Leiste verrät Ihnen, daß Post für Sie eingegangen ist. Die Zahl darunter gibt Ihnen an, wieviele Briefe Sie erhalten haben.

- 1 Zeige ersten Brief
- 2 Blättere einen Brief zurück
- 3 Blättere einen Brief vor
- 4 Zeige letzten Brief
- 5 Gehe zum Ort des Ereignisses
- 6 Vernichte Brief
- 7 Ordner Briefe komplett
- 8 Ordner militärische Nachrichten
- 9 Ordner geologische Nachrichten
- 10 Ordner Handelsnachrichten
- 11 Ordner allgemeine Nachrichten
- 12 Aktueller Auftrag





Die Gebäude

Produktionsgebäude

Die Holzfällerhütte



Bewohner: Holzfäller



Werkzeug: Axt



Produkt: Baumstämme



Produktverwendung: Sägewerk

Baumaterial: 2 Bretter



Gebäudekategorie kleines Haus



Eine Holzfällerhütte macht natürlich nur dort Sinn, wo es auch genügend Wald gibt.

Das Forsthaus



Bewohner: Förster



Werkzeug: Schaufel



Baumaterial: 2 Bretter



Gebäudekategorie: kleines Haus



Der Förster pflanzt Bäume, damit Ihre Holzfäller keinen Kahlschlag betreiben.

Der Steinbruch



Bewohner: Steinmetz



Werkzeug: Spitzhacke



Produkt: Steine



Produktverwendung: Gebäude bauen, Katapult

Baumaterial: 2 Bretter



Gebäudekategorie: kleines Haus



Der Steinmetz benötigt natürlich Granitvorkommen in seiner Umgebung.
Granit findet sich überall, wo die Landschaft felsig ist.

Die Fischerhütte



Bewohner: Fischer



Werkzeug: Angel



Produkt: Fische



Produktverwendung: Bergwerke

Baumaterial: 2 Bretter



Gebäudekategorie: kleines Haus



Die Zahl der Fische in einem Gewässer ist begrenzt. Trotzdem ist ein Gewässer nicht unbedingt leer, wenn ein Fischer keine Fische mehr fängt. Ein Fischer angelt nur in einem begrenzten Uferbereich in der Nähe seiner Hütte. Mit einer neuen Fischerhütte etwas entfernt am selben Gewässer kann einer Ihrer Fischer durchaus noch Fische fangen.

Das Jagdhaus



Bewohner: Jäger



Werkzeug: Bogen



Produkt: Schinken



Produktverwendung: Bergwerke

Baumaterial: 2 Bretter



Gebäudekategorie: kleines Haus



Bauen Sie eine Jagdhütte dort, wo reichlich Wild in der Gegend herumläuft. Nur hier findet der Jäger ausreichende Beute.

Der Brunnen



Bewohner: Gehilfe



Produkt: Wasser



Produktverwendung: Brauerei, Bäckerei,
Schweinezucht, Eselszucht

Baumaterial: 2 Bretter



Gebäudekategorie: kleines Haus



Genauso wie der Gelehrte Bodenschätze finden kann, ist er auch in der Lage, Wasseradern zu entdecken (siehe Abschnitt „Rohstoffe“). Und eine Wasserader ist die Voraussetzung für einen funktionierenden Brunnen.



Das Sägewerk



Bewohner: Schreiner



Werkzeug: Säge



Grundlagen: Baumstämme



Produkt: Bretter



Produktverwendung: .. Gebäude bauen, Werft, Schlosserei

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter



Gebäudekategorie: mittleres Haus



Die Mühle



Bewohner: Müller



Grundlagen: Getreide



Produkt: Mehl



Produktverwendung: Bäckerei

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter



Gebäudekategorie: mittleres Haus



Die Münzprägerei



Bewohner: Münzprägler



Werkzeug: Schmelzpfanne



Grundlagen: Rohgold, Kohle



Produkt: Goldmünzen



Produktverwendung: Militärgebäude

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter



Gebäudekategorie: mittleres Haus



Die Eisenschmelze



Bewohner: Eisengießer 

Werkzeug: Schmelzpfanne 

Grundlagen: Eisenerz, Kohle  

Produkt: Eisen 

Produktverwendung: Schlosserei, Schmiede

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter  

Gebäudekategorie: mittleres Haus 

Die Schlosserei



Bewohner: Schlosser 

Werkzeug: Zange 

Grundlagen: Bretter, Eisen  

Produkt: Werkzeuge      

Produktverwendung: . Facharbeiter ausrüsten (Lagerhaus)

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter  

Gebäudekategorie: mittleres Haus 

Die Schmiede



Bewohner: Schmied 

Werkzeug: Hammer 

Grundlagen: Eisen, Kohle  

Produkt: Schwerter, Schilde  

Produktverwendung: Soldaten ausrüsten (Lagerhaus)

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter  

Gebäudekategorie: mittleres Haus 



Die Fleischerei



Bewohner: Metzger



Werkzeug: Beil



Grundlagen: Schweine



Produkt: Schinken



Produktverwendung: Bergwerke



Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter

Gebäudekategorie: mittleres Haus



Die Bäckerei



Bewohner: Bäcker



Werkzeug: Nudelholz



Grundlagen: Wasser, Mehl



Produkt: Brot



Produktverwendung: Bergwerke

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter



Gebäudekategorie: mittleres Haus



Die Brauerei



Bewohner: Brauer



Grundlagen: Wasser, Getreide



Produkt: Bier



Produktverwendung: Soldaten rekrutieren (Lagerhaus)

Baumaterial: 2 Steine, 2 Bretter



Gebäudekategorie: mittleres Haus



Der Bauernhof



- Bewohner: Bauer 
- Werkzeug: Sense 
- Produkt: Getreide 
- Produktverwendung: Mühle, Brauerei, Schweinezucht, Eselszucht
- Baumaterial: 3 Steine, 3 Bretter  
- Gebäudekategorie: großes Haus 

Die Schweinezucht



- Bewohner: Schweinehirt 
- Grundlagen: Getreide, Wasser  
- Produkt: Schweine 
- Produktverwendung: Fleischerei
- Baumaterial: 3 Steine, 3 Bretter  
- Gebäudekategorie: großes Haus 

Die Eselszucht



- Bewohner: Eselszüchter 
- Grundlagen: Getreide, Wasser  
- Produkt: Transportesel 
- Baumaterial: 3 Steine, 3 Bretter  
- Gebäudekategorie: großes Haus 

Transportesel erhöhen die Kapazität Ihres Straßennetzes. Esel werden automatisch eingesetzt.



Die Werft



Bewohner: Schiffsbauer



Werkzeug: Hammer



Grundlagen: Bretter



Produkt: Boote oder Schiffe



Produktverwendung: Transport und Expeditionen

Baumaterial: 3 Steine, 2 Bretter



Gebäudekategorie: mittleres Haus



Boote werden zum Transport von Waren auf Wasserstraßen eingesetzt. Wasserstraßen können Sie genauso bauen wie Landstraßen, jedoch nur über kurze Entfernungen von Anlegerfahne zu Anlegerfahne.

Boote können keine Personen transportieren.

In den Kapiteln 4, 6, 8 und 9 der „Römischen Kampagne“ können Sie in der Werft Schiffe bauen.

Die Produktion kann dann mit dem Button 1 im Produktionsfenster der Werft zwischen Booten und Schiffen umgestellt werden.

Sie sollten nicht mehr als 3 Schiffe bauen, da die Schiffe sich sonst gegenseitig behindern.

Schiffe werden automatisch zum Transport von Waren und Personen zwischen verschiedenen Häfen eingesetzt.

Sie können Schiffe auch auf Expeditionen schicken (siehe dazu auch Abschnitt „Seefahrt“ im Kapitel „Ihr erstes Spiel“).

Man kann eine Werft bauen, ohne einen Hafen zu haben. Allerdings kann man dann nur Boote verwenden, keine Schiffe. Baut man trotzdem Schiffe, bleiben diese ungenutzt am Strand liegen.

Eine Werft sollte in der Nähe eines Hafens liegen. Hafen und Werft müssen zumindest am selben Meer liegen, da die Schiffe sonst den Hafen nicht erreichen können.



Bergwerke

Bewohner: Bergarbeiter 

Werkzeug: Spitzhacke 

Grundlagen: Schinken oder Brot oder Fische   

Baumaterial: 4 Bretter 

Gebäudekategorie: Bergwerk 

Goldbergwerk



Produkt: Gold 

Produktverwendung: Münzprägerei

Eisenbergwerk



Produkt: Eisenerz 

Produktverwendung: Eisenschmelze

Kohlebergwerk



Produkt: Kohle 

Produktverwendung: Münzprägerei, Eisenschmelze, Schmiede

Granitbergwerk



Produkt: Steine 

Produktverwendung: Gebäude bauen, Katapult

Es bringt nichts, einfach irgendein Bergwerk auf eines der Bergwerkssymbole zu bauen. Die Wahrscheinlichkeit, daß Sie genau den richtigen Bergwerkstyp treffen, ist relativ gering. Lassen Sie vorher Ihren Gelehrten nach Bodenschätzen suchen. (siehe Abschnitt „Rohstoffe“)



Lagerhäuser

Das Lagerhaus



Bewohner: Diverse

Baumaterial: 3 Steine, 4 Bretter 

Gebäudekategorie: mittleres Haus 

Das Hafengebäude



Bewohner: Diverse

Baumaterial: 6 Steine, 4 Bretter 

Gebäudekategorie: Hafen 

Häfen können nur in den Kapiteln 4, 6, 8 und 9 der „Römischen Kampagne“ gebaut werden (siehe „Werft“).

Das Hauptquartier



Das Hauptquartier ist Ihr erstes Gebäude und braucht deshalb von Ihnen auch nicht gebaut zu werden. Es hat die Funktion eines Lagerhauses und muß unbedingt vor dem Zugriff eventueller Gegner geschützt sein. Wenn Sie Ihr Hauptquartier verlieren, haben Sie auch das Spiel verloren.

Im Hauptquartier können Sie einstellen, wieviele Soldaten es schützen sollen. Diese verlassen dann allerdings nur zur Verteidigung das Hauptquartier. Sie können nicht zum Angriff genutzt werden.

Lagerhäuser haben eine große Bedeutung bei der Erweiterung Ihres Reiches. Je weiter das nächste Lagerhaus entfernt ist, desto länger benötigen die Waren für ihren

Transport, desto zäher verläuft der Bevölkerungszuwachs und die Rekrutierung Ihrer Soldaten. Denn all dies findet in Ihren Lagerhäusern statt. Versäumnisse können sich da im Ernstfall bitter rächen! Also bauen Sie regelmäßig und in sinnvoller Lage neue Lagerhäuser!

Im Hauptquartier und Ihren Lagerhäusern haben Sie die Möglichkeit, für alle Waren und Arbeiter einzeln einzustellen, ob sie in diesem speziellen Lager aufbewahrt werden bzw. sich aufhalten sollen oder nicht. Stoppen Sie dazu die Einlagerung der entsprechenden Güter und befehlen Sie dann ihre Auslagerung. Sofort bringen Ihre

Siedler die ausgewählten Waren in das nächstgelegene Lagerhaus, das bereit ist, diese Güter einzulagern. Sie sind also in der Lage, Güter und Siedler nur dort unterzubringen, wo sie auch gebraucht werden.

Für die Rekrutierung eines Soldaten benötigen Sie in einem Lagerhaus einen Gehilfen, ein Schwert, ein Schild und natürlich ein Bier.

Facharbeiter (Schmied, Holzfäller usw.) „entstehen“ in Ihren Lagerhäusern, sobald ein Bedarf und das notwendige Werkzeug vorhanden sind.

Wenn Sie z.B. einen Steinbruch gebaut haben, nimmt sich ein Gehilfe im Lagerhaus, Hauptquartier oder Hafen eine Spitzhacke und wird damit zum Steinmetz. Ein Gehilfe, der einmal einen Beruf ergriffen hat, behält diesen Beruf für die gesamte Spieldauer. Der Steinmetz hat sozusagen „lebenslänglich Steine klopfen“.

Das bedeutet, wenn Sie zu viele Steinbrüche bauen, kann es Ihnen passieren, daß alle Spitzhacken im Besitz von Steinmetzen sind. Wenn Sie jetzt ein Bergwerk bauen, wird es nicht besetzt, da ohne Spitzhacke kein Gehilfe den Beruf des Bergmanns ergreifen kann. Jetzt ist Ihr Schlosser gefragt. Sie müssen aus den vorhandenen Eisen- und Brettvorräten neue Spitzhacken herstellen, solange Sie es ohne Bergwerke noch können.

Sie sehen, es ist sinnvoll, den Lagerbestand regelmäßig zu kontrollieren und gegebenenfalls die Produktion rechtzeitig zu korrigieren.

Militärgebäude

Alle Militärgebäude außer Spähturm und Katapult dienen sowohl der Erweiterung Ihres Siedlungsgebietes als auch der Sicherung Ihrer Grenzen. Wenn Sie ein Militärgebäude in Grenznähe errichten, erweitert sich automatisch Ihr Einflußbereich, sobald der erste Soldat das Gebäude betritt. Beachten Sie, daß Ihre Soldaten Goldmünzen benötigen, wenn sie besser werden sollen. Mit einer Goldmünze werden in einem Militärgebäude bis zu 4 Soldaten befördert.

Die Baracke



Bewohner: bis zu 2 Soldaten



Baumaterial: 2 Bretter



Gebäudekategorie: kleines Haus



Die Wachstube



Bewohner: bis zu 3 Soldaten



Baumaterial: 3 Steine, 2 Bretter



Gebäudekategorie: kleines Haus





Der Wachturm



Bewohner: bis zu 6 Soldaten 

Baumaterial: 5 Steine, 3 Bretter  

Gebäudekategorie: mittleres Haus 

Die Festung



Bewohner: bis zu 9 Soldaten 

Baumaterial: 7 Steine, 4 Bretter  

Gebäudekategorie: großes Haus 

Der Spähturm



Bewohner: Erkunder 

Werkzeug: Bogen 

Baumaterial: 4 Bretter 

Gebäudekategorie: kleines Haus 

Von einem Spähturm aus kann der Erkunder für Sie weit in bisher unbekanntes Land hineinsehen. Er ist deshalb ideal zur Fernaufklärung geeignet, eignet sich aber nicht zur Gebietserweiterung. Zum Erkunder wird ein Gehilfe, wenn ein Bogen vorhanden ist.

Das Katapult



Bewohner: Gehilfe 

Grundlagen: Steine 

Baumaterial: 2 Steine, 4 Bretter  

Gebäudekategorie: mittleres Haus 

Das Katapult ist eine Fernkampf-Waffe. Über seine Funktionsweise lesen Sie bitte das Kapitel „Angriff und Verteidigung“.

Im Gegensatz zu Produktionsgebäuden kann das Katapult nicht abgeschaltet werden.

Roh- und Grundstoffe

Bodenschätze

Wenn Sie Ihren Gelehrten nach Rohstoffen suchen lassen, markiert er die Stellen, an denen er etwas entdeckt hat, mit Schildern:



..... Kohle



..... Eisenerz



..... Gold



..... Granit



..... Wasserader



..... keine Bodenschätze vorhanden

Die Größe der Farbmarkierung auf dem Schild symbolisiert die Größe des Rohstoffvorkommens.

Den Gelehrten können Sie von jeder blauen Fahne in Ihrem Straßennetz aus auf Rohstoffsuche schicken. Dazu brauchen Sie nur im Fahnenmenü auf das blaue Männchen zu klicken.

Wollen Sie den Gelehrten absieits Ihres Straßennetzes suchen lassen, müssen Sie zuerst eine Fahne setzen und einen Weg bauen. Werden Sie nicht nervös, wenn dabei ein paar gelbe Symbole verschwinden. Wenn Sie den Weg später wieder abreißen, tauchen sie wieder auf.

Granit wird nur markiert, wenn er unterirdisch liegt und mit einem Bergwerk abgebaut werden kann. Felsen an der Oberfläche können vom Steinmetz abgebaut werden.

Biomasse

Nachwachsende Rohstoffe im Spiel sind Holz und Getreide. Getreide kommt nicht natürlich vor, sondern wird von Bauernhöfen angepflanzt. Vorhandene Wälder können vom Holzfäller abgeholzt werden. Für eine längerfristig funktionierende Holzwirtschaft ist jedoch das Anpflanzen von Bäumen durch den Förster notwendig.

Fisch und Wild können gejagt werden, aber da es hier niemanden gibt, der sich um Nachwuchs kümmert, sind sie früher oder später verschwunden. Sie können in der Nahrungskette durch Brot aus der Bäckerei und Schinken aus der Fleischerei ersetzt werden, sofern die entsprechenden Grundlagen (Bauernhof, Mühle, Brunnen, Schweinezucht) geschaffen werden.



Freies Spiel

Hier können Sie Ihre eigenen Spielbedingungen definieren. Von der Anzahl und Nationalität der menschlichen und computergesteuerten Gegner bis zum Spielziel liegt (fast) alles in Ihrer Hand. Wählen Sie im Startmenü „Freies Spiel“.

Im unteren Teil des Bildschirms können Sie Ihre Spielbedingungen einstellen:

Szenario

Wenn Sie diesen Button anklicken, kommen Sie zur Kartenauswahl.

Hier können Sie Ihr Spielfeld aussuchen. Mit den Buttons „Neue“, „Alte“ und „Eigene“ erhalten Sie verschiedene Karten zur Auswahl. Wenn Sie in der Kartenliste eine Karte anklicken, wird unten im Fenster der Name, der Autor, die Größe und die maximale Anzahl der möglichen Spieler angezeigt.

Mit „Ok“ wählen Sie die Karte aus, mit „Zurück“ kehren Sie ohne Änderung in das Menü „Freies Spiel“ zurück.

Spielziel

Hier legen Sie fest, wann ein Spiel als gewonnen gilt. Es gibt 3 Möglichkeiten:

Kein Spielziel: Sie spielen solange Sie Lust haben.

Besitz 3/4 des Landes: Sie haben gewonnen, wenn Sie (gegebenenfalls gemeinsam mit Ihren Verbündeten) drei Viertel des Landes besetzt haben.

Alleinherrschaft: Sie (gegebenenfalls gemeinsam mit Ihren Verbündeten) beherrschen das Land. Die Gegner sind vernichtet.

Aufklärung

Wenn Sie diesen Schalter auf „Aus“ stellen, können alle Spieler immer das gesamte Spielfeld und alle Gebäude der Gegner sehen. „An“ ist die Standardeinstellung, die auch in den Missionsszenarien gilt.

Bündnisse

Hier geben Sie an, wer mit wem verbündet ist.

Jeder gegen jeden: Wie der Name schon sagt, gibt es keine Bündnisse.

Mensch gegen Computer: Alle Spieler des Computers sind verbündet. Im 2-Spieler-Modus sind die Menschen ebenfalls verbündet.

Volk gegen Volk: Die Angehörigen jedes Volkes sind miteinander verbündet. Es gibt 4 Völker im Spiel.

Römer: Oktavianus, Julius und Brutus

Wikinger: Olof, Erik und Knut

Nubier: Mnga Tscha, Shaka und Todo

Asiaten: Hakirawashi, Tsunami und Yamauchi

Sobald ein Spieler einen Verbündeten angreift, wird dieser und natürlich alle anderen mit ihm Verbündeten zum Feind des Angreifers. Im Statistikfenster werden in den Portraits der Spieler die Farben der aktuellen Verbündeten als kleine Rechtecke dargestellt.

Waren im Lager

Hier können Sie die Anfangsmengen für Rohstoffe und Arbeiter einstellen. In der Spielart „Freies Spiel“ gelten für alle teilnehmenden Spieler dieselben Startbedingungen.

Anfangsposition

Nach Reihenfolge: Die Startpositionen aller Spieler auf der Karte sind bei jedem Start des Szenarios gleich.

Zufällig: Die Startpositionen sind beliebig vertauscht.

Speicher

Ganz unten auf dem Bildschirm finden Sie Angaben zum Arbeitsspeicher Ihres Computers. Wollen Sie in der Spielart „Freies Spiel“ große Szenarien spielen und haben nicht genug freien Speicher, reduzieren Sie die Anzahl der teilnehmenden Völker und/oder wählen Sie als Spielcharaktere Mitglieder eines Volkes.

Spieler

Im oberen Teil des Bildschirms können Sie die Spieler auswählen:

Je nach ausgewähltem „Szenario“ können Sie bis zu sieben Spieler auswählen.

Mit dem Button „Im Spiel?“ können Sie einzelne Spieler ausschalten, also die Zahl der Spieler verringern. Mit dem Button „Anführer“ wählen Sie den Anführer und damit auch das Volk des jeweiligen Spielers aus. Durch verschiedene Anführer können Sie zusammen mit der Bündnisauswahl sehr viele verschiedene und unterschiedlich starke Bündnisse einstellen.

Bei den beiden ersten Spielern können Sie auswählen, ob diese von Mensch oder Computer gespielt werden. Wenn Sie 2 menschliche Spieler einstellen, benötigen Sie eine zusätzliche Maus.

2-Spieler-Modus

Wenn sie 2 menschliche Spieler eingestellt haben, ist Ihr Bildschirm während des Spiels in der Mitte geteilt.

Spieler 1 spielt auf der linken Bildschirmhälfte. Er benutzt Maus und Tastatur genauso wie sonst auch.

Spieler 2 benutzt die zusätzliche Maus und die Ziffern 1 bis 6 auf dem Nummernblock der Tastatur (siehe Abschnitt „Tastaturbelegung“). Er kann sein Spielfeld nur mit der rechten Maustaste scrollen (Ausschnitt verschieben).



Tastaturbelegung

Leertaste:	Bauhilfsfunktion an/aus
C (Check)	Häusernamen an/aus
S (Statistik)	Gebäudeproduktivität an/aus
H	Gehe zu Hauptquartier
B (Back)	Zurück zur Ausgangsposition (nach „Gehe zu“)
L	Landkarte auf/zu
M (Main)	Hauptauswahl auf/zu
N (Nachrichten)	Postfenster auf/zu
I (Info)	Kurzhilfe an/aus
P	Pause
Z, Y	Zoom ein/aus
F1	Spiel laden
F2	Spiel speichern
F8	Tastaturbelegung
F9	Liesmich „Was gibt's Neues?“
F10	CD Audio Player
F11	Midi Player
F12	Optionsfenster auf/zu
Alt-Q	Spiel beenden
Alt-W	Fenster schließen
Esc	Fenster schließen/abbrechen
Pfeiltasten	Kartenausschnitt verschieben (scrollen)

Im Postfenster (Nachrichtenfenster):

Entf	löscht Nachricht
G	Gehe zum Ort des Ereignisses
+	nächste Nachricht
-	vorherige Nachricht

Tastenbelegung auf dem Nummernblock für Spieler 2:

1	Bauhilfsfunktion an/aus
2	Häusernamen an/aus
3	Gebäudeproduktivität an/aus
4	Postfenster auf/zu
5	Landkarte auf/zu
6	Zoom ein/aus

Roh- und Grundstoffe

Bodenschätze

Wenn Sie Ihren Gelehrten nach Rohstoffen suchen lassen, markiert er die Stellen, an denen er etwas entdeckt hat, mit Schildern:

-  Kohle
-  Eisenerz
-  Gold
-  Granit
-  Wasserader
-  keine Bodenschätze vorhanden

Die Größe der Farbmarkierung auf dem Schild symbolisiert die Größe des Rohstoffvorkommens.

Den Gelehrten können Sie von jeder blauen Fahne in Ihrem Straßennetz aus auf Rohstoffsuche schicken. Dazu brauchen Sie nur im Fahnenmenü auf das blaue Männchen zu klicken.

Wollen Sie den Gelehrten abseits Ihres Straßennetzes suchen lassen, müssen Sie zuerst eine Fahne setzen und einen Weg bauen. Werden Sie nicht nervös, wenn dabei ein paar gelbe Symbole verschwinden. Wenn Sie den Weg später wieder abreißen, tauchen sie wieder auf.

Granit wird nur markiert, wenn er unterirdisch liegt und mit einem Bergwerk abgebaut werden kann. Felsen an der Oberfläche können vom Steinmetz abgebaut werden.

Biomasse

Nachwachsende Rohstoffe im Spiel sind Holz und Getreide. Getreide kommt nicht natürlich vor, sondern wird von Bauernhöfen angepflanzt. Vorhandene Wälder können vom Holzfäller abgeholzt werden. Für eine längerfristig funktionierende Holzwirtschaft ist jedoch das Anpflanzen von Bäumen durch den Förster notwendig.

Fisch und Wild können gejagt werden, aber da es hier niemanden gibt, der sich um Nachwuchs kümmert, sind sie früher oder später verschwunden. Sie können in der Nahrungskette durch Brot aus der Bäckerei und Schinken aus der Fleischerei ersetzt werden, sofern die entsprechenden Grundlagen (Bauernhof, Mühle, Brunnen, Schweinezucht) geschaffen werden.



Freies Spiel

Hier können Sie Ihre eigenen Spielbedingungen definieren. Von der Anzahl und Nationalität der menschlichen und computergesteuerten Gegner bis zum Spielziel liegt (fast) alles in Ihrer Hand. Wählen Sie im Startmenü „Freies Spiel“.

Im unteren Teil des Bildschirms können Sie Ihre Spielbedingungen einstellen:

Szenario

Wenn Sie diesen Button anklicken, kommen Sie zur Kartenauswahl.

Hier können Sie Ihr Spielfeld aussuchen. Mit den Buttons „Neue“, „Alte“ und „Eigene“ erhalten Sie verschiedene Karten zur Auswahl. Wenn Sie in der Kartenliste eine Karte anklicken, wird unten im Fenster der Name, der Autor, die Größe und die maximale Anzahl der möglichen Spieler angezeigt.

Mit „Ok“ wählen Sie die Karte aus, mit „Zurück“ kehren Sie ohne Änderung in das Menü „Freies Spiel“ zurück.

Spielziel

Hier legen Sie fest, wann ein Spiel als gewonnen gilt. Es gibt 3 Möglichkeiten:

Kein Spielziel: Sie spielen solange Sie Lust haben.

Besitz 3/4 des Landes: Sie haben gewonnen, wenn Sie (gegebenenfalls gemeinsam mit Ihren Verbündeten) drei Viertel des Landes besetzt haben.

Alleinherrschaft: Sie (gegebenenfalls gemeinsam mit Ihren Verbündeten) beherrschen das Land. Die Gegner sind vernichtet.

Aufklärung

Wenn Sie diesen Schalter auf „Aus“ stellen, können alle Spieler immer das gesamte Spielfeld und alle Gebäude der Gegner sehen. „An“ ist die Standardeinstellung, die auch in den Missionsszenarien gilt.

Bündnisse

Hier geben Sie an, wer mit wem verbündet ist.

Jeder gegen jeden: Wie der Name schon sagt, gibt es keine Bündnisse.

Mensch gegen Computer: Alle Spieler des Computers sind verbündet. Im 2-Spieler-Modus sind die Menschen ebenfalls verbündet.

Volk gegen Volk: Die Angehörigen jedes Volkes sind miteinander verbündet. Es gibt 4 Völker im Spiel.

Römer: Oktavianus, Julius und Brutus

Wikinger: Olof, Erik und Knut

Nubier: Mnga Tscha, Shaka und Todo

Asiaten: Hakirawashi, Tsunami und Yamauchi

Sobald ein Spieler einen Verbündeten angreift, wird dieser und natürlich alle anderen mit ihm Verbündeten zum Feind des Angreifers. Im Statistikfenster werden in den Portraits der Spieler die Farben der aktuellen Verbündeten als kleine Rechtecke dargestellt.

Waren im Lager

Hier können Sie die Anfangsmengen für Rohstoffe und Arbeiter einstellen. In der Spielart „Freies Spiel“ gelten für alle teilnehmenden Spieler dieselben Startbedingungen.

Anfangsposition

Nach Reihenfolge: Die Startpositionen aller Spieler auf der Karte sind bei jedem Start des Szenarios gleich.

Zufällig: Die Startpositionen sind beliebig vertauscht.

Speicher

Ganz unten auf dem Bildschirm finden Sie Angaben zum Arbeitsspeicher Ihres Computers. Wollen Sie in der Spielart „Freies Spiel“ große Szenarien spielen und haben nicht genug freien Speicher, reduzieren Sie die Anzahl der teilnehmenden Völker und/oder wählen Sie als Spielcharaktere Mitglieder eines Volkes.

Spieler

Im oberen Teil des Bildschirms können Sie die Spieler auswählen:

Je nach ausgewähltem „Szenario“ können Sie bis zu sieben Spieler auswählen.

Mit dem Button „Im Spiel?“ können Sie einzelne Spieler ausschalten, also die Zahl der Spieler verringern. Mit dem Button „Anführer“ wählen Sie den Anführer und damit auch das Volk des jeweiligen Spielers aus. Durch verschiedene Anführer können Sie zusammen mit der Bündnisauswahl sehr viele verschiedene und unterschiedlich starke Bündnisse einstellen.

Bei den beiden ersten Spielern können Sie auswählen, ob diese von Mensch oder Computer gespielt werden. Wenn Sie 2 menschliche Spieler einstellen, benötigen Sie eine zusätzliche Maus.

2-Spieler-Modus

Wenn sie 2 menschliche Spieler eingestellt haben, ist Ihr Bildschirm während des Spiels in der Mitte geteilt.

Spieler 1 spielt auf der linken Bildschirmhälfte. Er benutzt Maus und Tastatur genauso wie sonst auch.

Spieler 2 benutzt die zusätzliche Maus und die Ziffern 1 bis 6 auf dem Nummernblock der Tastatur (siehe Abschnitt „Tastaturbelegung“). Er kann sein Spielfeld nur mit der rechten Maustaste scrollen (Ausschnitt verschieben).



Tastaturbelegung

Leertaste:	Bauhilfsfunktion an/aus
C (Check)	Häusernamen an/aus
S (Statistik)	Gebäudeproduktivität an/aus
H	Gehe zu Hauptquartier
B (Back)	Zurück zur Ausgangsposition (nach „Gehe zu“)
L	Landkarte auf/zu
M (Main)	Hauptauswahl auf/zu
N (Nachrichten)	Postfenster auf/zu
I (Info)	Kurzhilfe an/aus
P	Pause
Z, Y	Zoom ein/aus
F1	Spiel laden
F2	Spiel speichern
F8	Tastaturbelegung
F9	Liesmich „Was gibt's Neues?“
F10	CD Audio Player
F11	Midi Player
F12	Optionsfenster auf/zu
Alt-Q	Spiel beenden
Alt-W	Fenster schließen
Esc	Fenster schließen/abbrechen
Pfeiltasten	Kartenausschnitt verschieben (scrollen)

Im Postfenster (Nachrichtenfenster):

Entf	löscht Nachricht
G	Gehe zum Ort des Ereignisses
+	nächste Nachricht
-	vorherige Nachricht

Tastenbelegung auf dem Nummernblock für Spieler 2:

1	Bauhilfsfunktion an/aus
2	Häusernamen an/aus
3	Gebäudeproduktivität an/aus
4	Postfenster auf/zu
5	Landkarte auf/zu
6	Zoom ein/aus

Tips & Tricks

Post

Schauen Sie sich regelmäßig das Postfenster an! Sie erfahren dort z.B., ob einer Ihrer Steinbrüche sämtliche Steine abgebaut hat oder eines Ihrer Bergwerke leergefördert ist. Je nach Spielsituation kann es sinnvoll sein, das Postfenster an den Bildschirmrand zu stellen und geöffnet zu lassen. Sie können dann feindliche Angriffe oder Katapultbeschuß nicht so leicht übersehen.

Transportprobleme

Es gibt zwei Wege, Engpässe zu beseitigen, ohne deshalb gleich eine Umgehungsstraße bauen zu müssen.

1.) Setzen Sie viele Fahnen! Prüfen Sie, ob Sie nicht noch weitere Fähnchen in ein bestehendes Straßenstück einbauen können. Dadurch kann sich die Transportkapazität dieser Straße vervielfachen!

2.) Züchten Sie Esel! Denn Esel werden automatisch auf Ihren stark belasteten Transportwegen eingesetzt, um dort die Transportkapazität zu verdoppeln.

Werden nur bestimmte Waren transportiert, überprüfen Sie auch die Reihenfolge (Transportpriorität) im Transportfenster.

An Stellen, wo viele Rohstoffe anfallen (z.B. Getreide, Erze o.ä.), empfiehlt es sich, eine „lokale Produktionsstätte“ mit Lager und verarbeitender Industrie zu errichten. Dadurch wird das Wegenetz weniger mit Rohstoffen belastet. Denken Sie daran, diese Gegenden ausreichend zu schützen. Am besten wäre eine Festung!

Produktivität

Prüfen Sie von Zeit zu Zeit die Produktivität Ihrer Wirtschaft (Fenster „Produktivität“ in der Hauptauswahl). Wenn Sie die Taste „s“ drücken, erhalten Sie eine permanente Kurzinformation über die Produktivität jedes einzelnen Betriebes auf Ihrem Spielfeld. Sobald ein Gebäude mit einer Prozentzahl versehen ist, ist der Betrieb aufgenommen. Ein weiterer Druck auf „s“ schaltet diese Hilfe wieder ab.

Bedenken Sie, daß jede Produktionsstätte einen Menschen mit dem dazugehörigen Beruf benötigt. Und um diesen Beruf auszuüben, benötigt er sein ganz bestimmtes Werkzeug! Welches, können Sie in der Gebäudebeschreibung nachlesen. Achten Sie also auf eine ausreichende Werkzeugproduktion!

Alle Waren werden in das nächstgelegene Lagerhaus transportiert. Es kann aber sein, daß ein benötigter Gegenstand sich nur in einem weit entfernten Lager befindet. In diesem Fall ist der Bäcker vielleicht schon unterwegs, benötigt aber halt eine ganze Weile, bis er seine Bäckerei erreicht hat. Sie können in diesem Fall auch Ihre Lagerbestände strategisch besser verteilen. Wie das geht, können Sie im Kapitel „Gebäude - Lagerhäuser“ nachlesen.

Bergwerke

Bevor Sie ein Bergwerk wegen mangelnder Produktivität abreißen, prüfen Sie im Postfenster, ob dieses Bergwerk wirklich leergefördert ist. Zu jedem leeren Bergwerk erhalten Sie dort eine Nachricht. Die Ursache kann auch in der Nahrungsversorgung liegen. Kontrollieren Sie den Vorrat im Bergwerksfenster.



Platzmangel

Wenn der Platz knapp ist, sollte man, um schnell und sicher an Nahrung zu kommen, auf Schweine verzichten und statt dessen Mühlen und Bäckereien bauen. Die brauchen weniger Platz (Die Mühle ist ein mittelgroßes Gebäude, der Schweinehof dagegen ein großes). Bergwerke können von jeder Sorte Nahrung 2 Teile einlagern. Eine Einschränkung auf eine Sorte Nahrung hat Vor- und Nachteile: Bei Abriß von verbrauchten Bergwerken vernichten Sie weniger Nahrung, aber bei Nachschubproblemen ist der Vorrat schneller verbraucht.

Granitmangel

Verschenden Sie keine Ressourcen! Wenn Sie viel bauen und abreißen und dann noch Katapulte einsetzen, kann ihnen das Baumaterial ausgehen. Granit wächst nicht nach. Suchen Sie nach geeigneten Standorten für Granitbergwerke.

Häfen und Schiffe

Häfen können Sie nur in Kapitel 4, 6, 8 und 9 der „Römischen Kampagne“ anlegen. Sie sollten nicht mehr als 2 bis 3 Schiffe bauen, da es sonst zu Koordinationsproblemen kommen kann. Siehe auch Abschnitt Gebäude - Werft.

Fertig gebaute Schiffe können den Hafen nur erreichen, wenn Werft und Hafen am selben Meer liegen. Es hat also wenig Sinn, Schiffe auf Vorrat zu bauen, solange Sie noch nicht wissen, wo Sie einen Hafen anlegen können.

Standorte für Militärgebäude

Setzen Sie den Erkunder ein, bevor Sie Militärstützpunkte bauen! Schicken Sie ihn von blauen Fahnen in Grenznähe aus. Sie sehen dann mehr von den angrenzenden Gebieten und können so besser entscheiden, in welche Richtung Sie Ihre Siedlung erweitern.

Überlegen Sie sich gut, wo Sie welches Gebäude hinstellen! Solange kein gegnerisches Volk in Sichtweite ist, sollte man es sich zweimal überlegen, die enormen Ressourcen, die eine Festung verschlingt, zu investieren. Auf der anderen Seite wäre es sträflicher Leichtsin, einer massiven gegnerischen Grenzbefestigung nur eine kleine Wachstube entgegenzustellen. Da sollte es dann schon eine Festung und am besten auch noch ein Katapult sein.

Katapulte

Katapulte schießen automatisch auf besetzte Militärgebäude in Reichweite, solange Sie mit Steinen versorgt werden. Bei jedem Katapulttreffer verringert sich die Zahl der Soldaten im Gebäude um einen. Mit dem letzten Soldaten wird das Gebäude zerstört.

Wenn Sie ein feindliches Gebäude nicht zerstören, sondern vielleicht später erobern wollen, müssen Sie Ihr Katapult trotzdem nicht direkt abreißen. Es reicht, die Straßenverbindung zum Katapult und damit den Steinnachschub zu unterbrechen. Das Katapult verschießt dann noch seinen Steinvorrat, bevor es das Feuer einstellt!

Angriffsziele

Achten Sie darauf, wo die feindliche Goldproduktion steht, und greifen Sie dann vorrangig diesen Wirtschaftszweig an! Der Gegner kann dann seine Soldaten nicht mehr befördern (es sei denn, er hat große Vorräte an Münzen oder woanders eine zweite Produktion).

Der Karteneditor

Wie starte ich den Editor?

Sie starten den Editor unter Windows95 durch einen Doppelklick auf „S2edit.exe“, bzw. unter DOS, indem Sie in Ihr SIEDLER2-Hauptverzeichnis wechseln und dort „S2edit“ eingeben.

Geht's jetzt endlich los?

Noch nicht ganz, denn bevor Sie sich daran machen, eine eigene Siedler-Welt zu erschaffen, ist es leider unumgänglich, einige grundlegende Dinge festzustellen, die Sie beachten sollten, damit Ihre Welt überhaupt „spielbar“ ist.

Die zehn Gebote!

Hier sind sie also, die „10 GEBOTE DES SCHÖPFERS (einer Siedler-Welt)“

- 1.) Lassen Sie sich Zeit. Es hat noch nie geschadet, erst einmal nachzudenken, was für eine Welt man überhaupt bauen will. Generell gilt: eine große Karte muß nicht besser sein als eine kleine, macht aber sehr viel mehr Arbeit und ist deshalb fehleranfälliger.
- 2.) Vergessen Sie nichts! Es ist ziemlich frustrierend, wenn Sie, nachdem Sie schon ein paar Stunden gespielt haben, sich fragen, warum Ihre Soldaten nicht befördert werden - und feststellen, daß Gold auf Ihrer Karte leider nicht vorkommt. Machen Sie sich also am besten eine Strichliste, auf der Sie alle Rohstoffe inklusive Wald, Wild und Gewässer abhaken.
- 3.) Schaffen Sie ausgewogene Startpositionen für die Gegner. Nichts ist langweiliger als eine Karte, in der die Bodenschätze ungerecht verteilt sind. Im Zweifelsfalle ist ein menschlicher Spieler eher in der Lage, Nachteile auszugleichen, als ein Computerspieler.
- 4.) Stellen Sie die Landschaft nicht zu voll! Ihre Siedler brauchen viel Platz für Bauernhöfe.
- 5.) Denken Sie an ausreichende Bodenschätze. Besonders Granit wird gerne vergessen (wie wir aus eigener Erfahrung wissen....). Granit kann nicht nur im Gebirge abgebaut werden, sondern von Ihnen auch schon in Form eines Landschaftsmerkmals zur Verfügung gestellt werden.
- 6.) Gestehen Sie jeder Partei zunächst einmal den gleichen Platz zu. Nur wenn Sie es sich gegen den Computer schwerer machen wollen, sollten Sie dem Computer erheblich mehr Platz einräumen, als Ihren Siedlern.
- 7.) In großen Gebirgszügen sollten Sie ab und zu Platz für Militärgebäude schaffen, damit sich die Siedler auch über Gebirge hinaus ausbreiten können. Es kann aber auch einmal reizvoll sein, ein Gebirge als natürliches Hindernis wirken zu lassen.
- 8.) Achten Sie darauf, daß Ihre Siedler alle Teile Ihrer Welt auch erreichen können. Hindernisse können Sümpfe, Gewässer, aber auch Gebirge und Wüsten sein.
- 9.) Testen Sie eine Karte, bevor es ernst wird. Überprüfen Sie, ob Sie wirklich nichts vergessen haben.
- 10.) Geben Sie sich Mühe mit den kleinen Verzierungen. Ihre Mitspieler werden es Ihnen danken. Ein großer Teil des Vergnügens, das „Die Siedler“ ausmacht, liegt in den liebevollen grafischen Details.



Wie ist eine Siedler-Welt aufgebaut?

Der Untergrund einer Siedler-Welt ist in kleine Sechsecke aufgeteilt, die Sie im Spiel normalerweise nicht sehen. Sechs Dreiecke fassen sich jeweils zu einem Sechseck zusammen, so daß eine homogene Fläche entsteht.

Und wie bearbeite ich diesen Untergrund?

Wenn Sie eine der Zahlen 1-4 eingeben, ändert sich der Einflußbereich des Mauszeigers (als wenn Sie einen dickeren oder dünneren Pinsel nähmen). Die Anzahl der Dreiecke, die Sie mit den unterschiedlichen Breiten bearbeiten, ist wie folgt festgelegt:

1 = 1 Dreieck (mit einem Knotenpunkt)

2 = 6 Dreiecke (7 Knotenpunkte)

3 = 24 Dreiecke (19 Knotenpunkte)

4 = 54 Dreiecke (37 Knotenpunkte)

Knotenpunkte sind die Punkte, an denen der Editor hinterher Tiere, Bäume oder Rohstoffe ablegt. Bei einem Mauszeiger der Breite 4 können Sie also 37 Hasen, Buchen oder Goldklumpen mit einem einzigen Mausklick verteilen.



WICHTIG: Sie können an einem Knotenpunkt bis zu 7 Klumpen eines Rohstoffes ablegen, aber natürlich nur ein Tier oder einen Baum.

Über die unterschiedlichen Werkzeuge informieren Sie die Kapitel „Die erste eigene Karte“ und, in geraffter Form, die Übersicht auf den letzten beiden Seiten dieses Kapitels.

Wie scrolle ich eine Karte?

Genauso, wie schon im Spiel „Die Siedler II“ selbst. Sie haben drei Möglichkeiten:

- durch Verschieben der Maus bei gedrückter rechter Maustaste
- mit Hilfe der Pfeiltasten
- durch Anklicken der gewünschten Kameraposition auf der Übersichtskarte

Die wichtigsten Tastaturbefehle!

Eine Liste mit allen Tastaturbefehlen für den Karteneditor finden Sie in der Übersicht „Die Menüleiste im Überblick“ am Ende dieses Kapitels. Einige wichtige Befehle und Begriffe möchten wir allerdings hier schon erklären:

SHIFT + Linke Maustaste: Verringert im Bereich des Mauszeigers die Höhe einer Landschaft (im Modus „Landschaftshöhe“) oder die Anzahl an Bodenschätzen (im Modus „Rohstoffe“). Löscht außerdem das aktive Element (in den Modi: „Tiere“, „Bäume“, „Landschaft“).

STRG + Linke Maustaste: Löscht alle im Bereich des Mauszeigers liegenden Elemente (außer Rohstoffe).

ALT + Linke Maustaste: Ersetzt im Bereich des Mauszeigers liegende Elemente durch das gerade aktive Element.

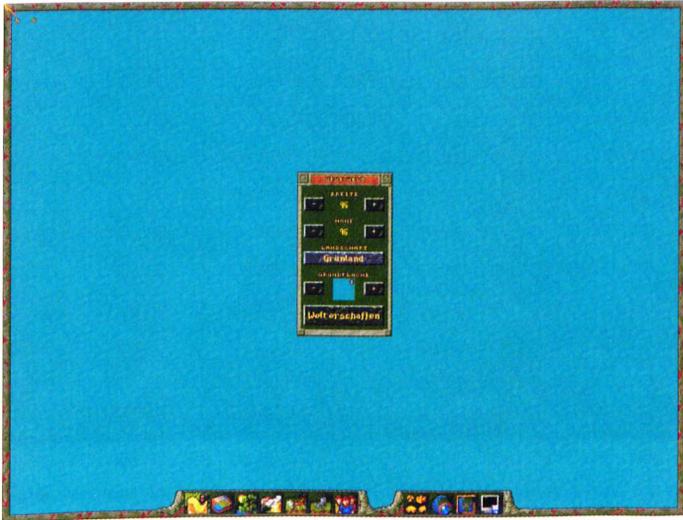
Das aktive Element ist jenes, dessen Fenster eine rote Kopfzeile hat (da, wo der Name des Fensters drin steht) und mit einem gelben Quadrat umrahmt ist.

Und jetzt dürfen Sie eigentlich loslegen. Sie können sich aber auch, zur Sicherheit, von uns erst einmal helfen lassen, eine erste, eigene Welt zu bauen. Dazu müssen Sie nur den Schritten auf den nächsten Seiten folgen.

In jedem Fall wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Ausknobeln von wirklich pfliffigen Welten.



Die erste eigene Welt



Nach dem Start erscheint das Bild oben auf der Seite.



Im Menü „Neue Welt“, das nach dem Start automatisch aufgeklappt ist (normalerweise startet es, wenn Sie in der Menüleiste den zweiten Button von rechts anklicken), können Sie die Größe Ihrer Welt, die Art der Landschaft und die Grundfläche einstellen. Für unser Beispiel lassen wir die Größe bei 96*96 und die Landschaft bei „Grünland“. Für den Untergrund wählen wir allerdings eine Wiesenlandschaft. Klicken Sie unter dem Feld „Grundfläche“ fünfmal auf den „+“-Schalter. Sobald im kleinen Fenster eine Blumenwiese mit einem Haussymbol rechts oben erscheint, bestätigen Sie die Einstellungen durch einen Mausklick auf „Welt erschaffen“.



HINWEIS: Die Größe der Welt (hier 96*96) bezieht sich auf die sechseckigen Flächen (Hexagone), aus denen jede Siedler-Welt zusammengesetzt ist (auch wenn Sie als Spieler diese normalerweise nicht erkennen können).



Nachdem der Mond sich ausgeschlafen hat, stehen Sie vor einer wunderschönen Blumenwiese. Zunächst einmal sorgen Sie für ungehinderte Sicht auf Ihre neue Welt und schließen das Fenster „Neue Welt“, indem Sie mit der rechten Maustaste hineinklicken.



TIP: Sie können alle Fenster genauso wie im Spiel verschieben.



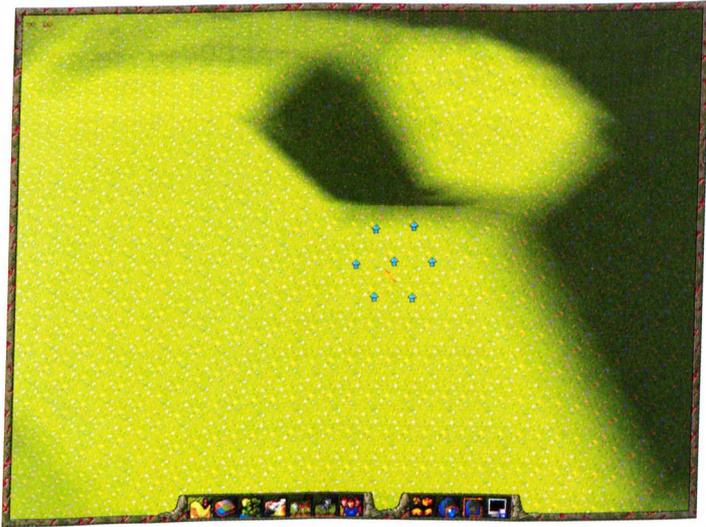
Klicken Sie in der Menüleiste bitte auf das dritte Symbol von rechts. Schon haben Sie eine kleine Übersichtskarte über Ihre neue Welt.



Jetzt klicken Sie bitte auf das Symbol ganz links. Mit dem Mauszeiger können Sie die Höhenlinien Ihrer Welt verändern. Klicken Sie bitte einmal nacheinander auf die Zahlen 1-4 auf Ihrer Tastatur. Was sich da um Ihren Mauszeiger herum verändert, ist der Einflußbereich Ihres Mauszeigers.

Setzen Sie die Breite Ihres Mauszeigers auf „4“ und beginnen Sie, in kreisenden Bewegungen mit gedrückter linker Maustaste die Landschaft in Ihrem Bildausschnitt anzuheben, bis ein richtig großer Berg entstanden ist, der einen eindeutigen Gipfel in der Mitte Ihres Bildausschnittes hat.

Setzen Sie jetzt die Breite des Mauszeigers auf „2“ und dellen Sie den Gipfel Ihres Berges ein, bis ein Krater entsteht. Wie Sie das machen? Einfach die „Shift“-Taste gedrückt halten, und die blauen Aufwärtspfeile verwandeln sich in rote Abwärtspfeile.



Schon geht's bergab.

Jetzt haben wir also eine Landschaft mit einem Vulkan, der über und über von einer Blumenwiese überwachsen ist. Das kann natürlich so nicht bleiben.



Klicken Sie doch bitte mal auf das zweite Symbol von links in der Menüleiste. Schon öffnet sich ein weiteres Menü, in dem Sie Untergründe auswählen können, einfach,

indem Sie mit der linken Maustaste hineinklicken. Wählen Sie bitte „Lava“ und füllen mit der Breite „2“ den Krater des Vulkans damit. Für den Rand des Berges wählen Sie bitte „Wüste“ aus und für den Rest des Berges eines der Felsgesteine, in deren oberer rechter Ecke eine kleine Spitzhacke zu sehen ist.



Der Berg ist jetzt noch recht steil. Mit den Pfeiltasten können Sie den Bildausschnitt verschieben und die Ausdehnung des Berges ein wenig vergrößern, was Ihnen die Möglichkeit gibt, ihn sanfter ansteigen zu lassen. In diesem Fall erschaffen Sie sogar eine Art Stufe. Einen ersten Anstieg, der zu einer Art Almwiese führt und dann den zweiten, der zum Krater führt. Mit der Almwiese bekommt der Spieler später die Möglichkeit, weitere Militärgebäude zu bauen, um seinen Einflußbereich bis zum Krater auszudehnen.

Schaffen Sie zwei Almwiesen, auf jeder Seite des Vulkans eine, damit später beide Spieler die gleichen Chancen haben.



HINWEIS: Die kleinen Symbole rechts oben in den Untergrund-Symbolen sind Hinweise für Sie:

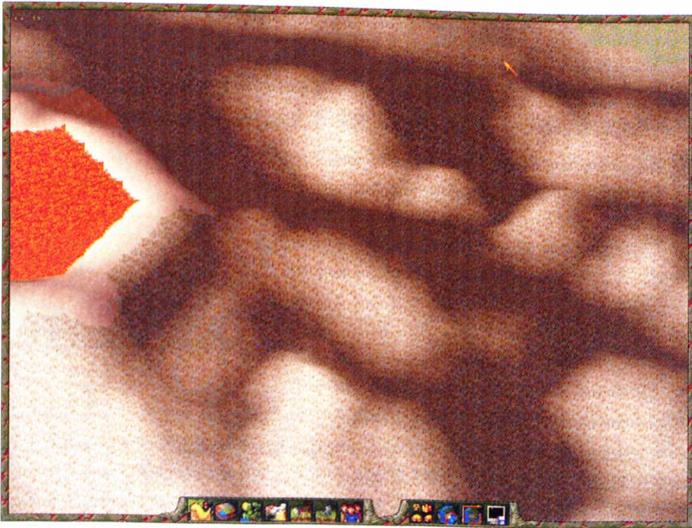
 Totenkopf: Hier kann nichts hin- und nichts abgebaut werden und kein Siedler kann hier laufen.

 Haus: Hier können Häuser und Straßen, aber keine Bergwerke gebaut werden.

 Spitzhacke: Hier können Bergwerke und Straßen, aber keine Häuser gebaut werden.

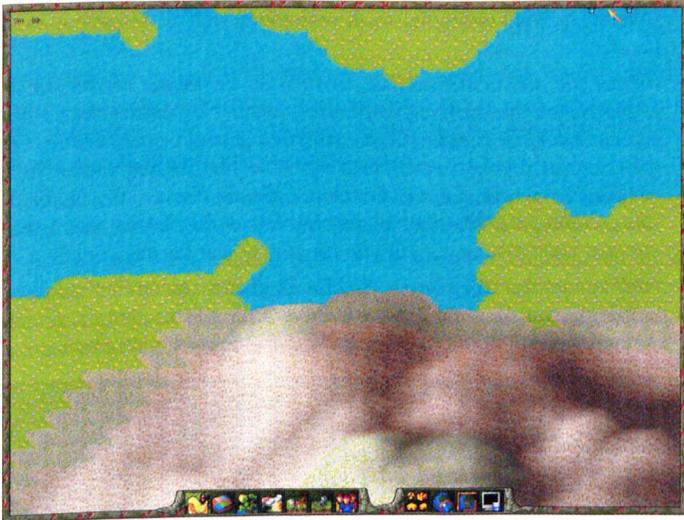
Nichts: Hier können Sie nur Straßen bauen.

Denken Sie immer daran, daß Sie nur auf Gelände bauen können, das zu Ihrem Einflußbereich gehört. Und dafür muß es zum Einflußbereich eines Militärgebäudes gehören. Und dafür müssen Sie ein solches auch bauen können. Zu große Flächen aus Fels oder Wüste versperren deshalb die weitere Ausdehnung, weil Sie dort zwar Straßen, aber keine Militärgebäude mehr errichten können!





Sie sollten jetzt noch dafür sorgen, daß Ihre Siedler am Anfang schon mal Fische fangen können, bevor die ersten Farmen errichtet sind. Ein Gewässer muß also her. Geizen Sie nicht mit Wasser, Fische sind ein wichtiger Bestandteil der Nahrung. In unserem Fall legen wir einen großen See in ost-westlicher Richtung nördlich des Vulkans an.



Bevor Sie allerdings entscheiden, wo sie Wald, Rohstoffe oder Platz für Bauernhöfe schaffen, sollten Sie festlegen, wo später einmal die Hauptquartiere der Spieler liegen. Bitte klicken Sie auf das Symbol mit den drei Köpfen. Im jetzt aufklappenden Menü können Sie die Anzahl der Spieler festlegen, die auf dieser Karte gegeneinander antreten. Mit den „+“ und „-“ Buttons können Sie die Anzahl der Spieler erhöhen oder verringern. Bitte entscheiden Sie sich in diesem Fall für 2 Spieler. Bevor Sie das Fenster schließen, setzen Sie jetzt die beiden Hauptquartiere. Klicken Sie auf „Spieler1“ und setzen Sie das Quartier an das westliche Ende des Sees. Klicken Sie jetzt auf „Spieler2“ und setzen Sie ihn an das östliche Ende des Sees.



Wenn Sie mit dem gewählten Platz eines Hauptquartiers nicht einverstanden sind, können Sie (bei geöffnetem „Spieler“-Menü) dieses einfach verschieben, indem Sie das Heerzeichen mit gedrückter linker Maustaste verschieben.



Wichtig für eine funktionierende Siedlung ist ausreichend Bauholz. Dafür braucht der Spieler am Anfang einen nahen Wald (Sie können es den Spielern natürlich auch etwas schwerer machen und am Anfang den Wald ganz weglassen. Den muß der Spieler sich dann erst langsam aufforsten).

Klicken Sie also auf das „Bäume“-Symbol in der Menüleiste und pflanzen Sie einfach einen größeren, lichten Wald nördlich des Sees an. Es ist egal, welche Bäume Sie auswählen, alle liefern die gleiche Menge Holz. Aber Palmen in einer fetten, nördlichen Wiesenlandschaft wirken vielleicht nicht sehr überzeugend...



WICHTIG:

- Wenn ein Wald abgeholzt wird, verwandelt sich die Gegend in bebaubares Land!

- Wenn Sie, wie in diesem Fall, einen Wald auch dafür erschaffen, daß die gegnerischen Spieler nicht sofort übereinander stolpern, sollten Sie darauf achten, daß keine Straßen durch den Wald gebaut werden können. Wenn Sie die Leertaste drücken, erscheinen Symbole aller Bauten, die Sie in Ihrer Welt nach der Erschaffung bauen könnten. Falls ein direkter Weg durch den Wald führen sollte, den Sie nicht wünschen, können Sie diesen noch schnell mit ein paar mehr Bäumen zustellen. Ist auch besser für die Umwelt.

- Sie können natürlich auch, wie hier geschehen, einen Fluß durch die Karte wandern lassen, um die Gegner nicht zu früh aufeinandertreffen zu lassen. Achten Sie aber drauf, daß Sie die Gegner nicht endgültig trennen.



In einen Wald gehören Tiere. Wählen Sie das „Hase“-Symbol und verteilen Sie die Tiere, die in einen Wald gehören (Reh, Hirsch, Fuchs). Tiere wie Hase oder Schafe können Sie in die grüne Wiese setzen.



WICHTIG: Seien Sie sparsam mit Tieren. Als Nahrungsquelle dienen sie nur zur Ergänzung.

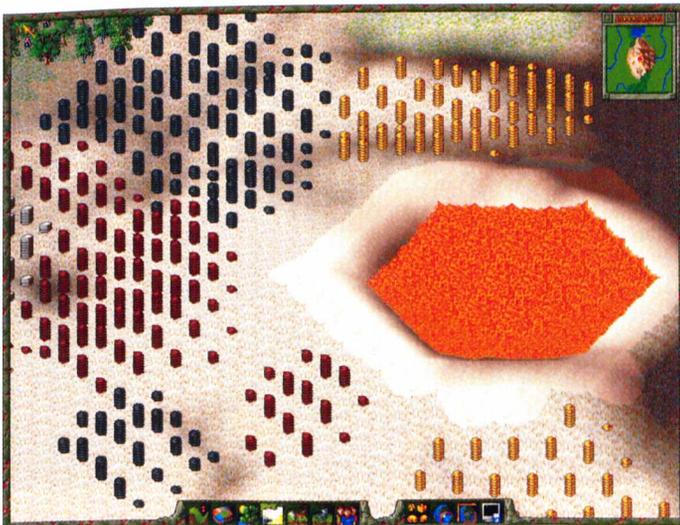


Keine Siedlung ohne Rohstoffe. Klicken Sie auf das „Rohstoffe“-Symbol. Es wird also Zeit, diese zu verteilen. Unterschätzen Sie den Bedarf an Eisen oder Kohle nicht und denken Sie daran, daß ohne Gold später Ihre Soldaten nicht befördert werden. Auch an Granit sollten Sie nicht sparen. Wenn es jetzt auf Ihrem Berg ein wenig zu eng wird, können Sie ihn ohne weiteres noch etwas nach Süden erweitern. Sie wissen ja jetzt, wie das geht.



WICHTIG:

- Natürlich müssen Sie die Rohstoffe dort anhäufen, wo sie auch abgebaut werden können. Wenn Sie sich nicht sicher sind, können Sie die Leertaste drücken. Überall dort, wo Hammer und Spitzhacke erscheinen, können auch Bergwerke gebaut werden.
- Jedes der Rohstoffsymbole, die sie anhäufen, bedeutet auch im späteren Spiel eine Einheit dieses Rohstoffes, die abgebaut werden kann.
- Zu viele Rohstoffe können einer Karte genauso schaden, wie zu wenige. Denken Sie daran, daß ein Goldfeld, welches Sie mit einem Werkzeug der Breite 4 anlegen, bis zu $(37*7=)$ 259 Goldstücke beherbergen kann. Damit können Sie eine Menge Soldaten zu Generälen befördern.
- Sie können natürlich die Rohstoffe unter Wald verbergen. Solange dadurch keine Straße ins Gebirge gebaut werden kann, ist auch kein Geologe in der Lage, die dort lagernden Rohstoffe zu finden. Also muß erst abgeholzt werden, um an die Rohstoffe heranzukommen. Das macht die ganze Sache natürlich langwierig und bringt den Spieler eventuell in eine schwierige Situation, falls sein Gegner nicht vor diesem Problem steht.





Den Rohstoff Granit können Sie auch unabhängig von Gebirgen als Landschaftsmerkmal verteilen. Öffnen Sie dazu das Menü „Landschaft“ (5. Button von links) und verteilen Sie ein wenig Granit in der Gegend. Dies ist wichtig, weil Granit zum Bauen benutzt wird. Ohne Granit können Sie z.B. keinen Bauernhof bauen.

Alle anderen Landschaftsmerkmale sind nur zur Verschönerung gedacht und können (beinahe) beliebig ohne große Folgen für das Spiel eingesetzt werden. Aber auch hier gilt: weniger ist oft mehr! Für einen kompletten toten Wald sollten sich auch sonst im Kartendesign Gründe finden.



WICHTIG: Wenn das Granit später abgebaut ist, verwandelt sich die Landschaft in bebaubares Land, wenn der von Ihnen bestimmte Untergrund bebaubar ist. Sie sollten den Granit auch nicht zu weiträumig verteilen, da ein Steinmetz nur einen bestimmten Bereich abbauen kann. Alles was außerhalb liegt, verlangt dann schon wieder einen Neubau der Steinmetzhütte. Außerdem versperren Sie mit dem Granit zunächst vielleicht wichtige Bauplätze.



HINWEIS: Viele Elemente können Sie im Editor an Stellen platzieren, an denen sie keinen oder wenig Sinn machen (z.B. Wald in einem See). Diese Elemente erkennt der Editor automatisch und streicht sie beim Abspeichern heraus. Wundern Sie sich also nicht, wenn Ihre fertige Karte ein wenig von dem abweicht, was Sie kreiert hatten.





Ist die Welt vollständig?

Zum Abschluß sollten Sie jetzt noch einmal Ihre Karte prüfen:

Haben Sie die Hauptquartiere aller Spieler gesetzt?

Kommt der Spieler auch an alle Gegenden der Karte dran, oder sind eventuell unüberbrückbare Barrieren entstanden?

Haben Sie genügend Rohstoffe verteilt? Und keinen vergessen?

Gibt es genügend Raum für große Gebäude? Drücken Sie die Leertaste. Wenn Sie nirgends Burgsymbole sehen, müssen Ihre Siedler erst einen ganzen Wald abholzen, um (wenn überhaupt) auch nur einen einzigen Bauernhof bauen zu können.

Gibt es Gewässer, wo der Spieler fischen kann?

Wenn das Hauptquartier nicht in direkter Reichweite eines Berges mit Granitvorkommen liegt: Gibt es in der Nähe andere Granitvorkommen, um den Nachschub an Baumaterial zu sichern?

Einige dieser Fragen können Sie womöglich erst beantworten, wenn Sie einige Erfahrung im „Kartendesign“ haben. Versuchen Sie, eigene Karten zu gestalten, experimentieren Sie mit allen Bodenformationen, Bäumen, Tieren und Landschaftsmerkmalen, die wir Ihnen zur Verfügung gestellt haben. Und nach einer Weile werden Sie routiniert die komplexesten Karten erstellen.

Welt speichern

Haben Sie Ihre Karte gespeichert? Nein? Klicken Sie auf das Symbol ganz rechts in der Menüleiste. Das Optionsfenster öffnet sich.

In den beiden oberen Buttons können Sie den Namen der Welt und des Erschaffers eingeben. Sie müssen nach der Eingabe jedes Namens ENTER drücken, damit der Name auch wirklich gespeichert wird.

Jetzt sollten Sie auf „Welt prüfen“ klicken. Sie erhalten dann Angaben zu Ihrer Rohstoffverteilung (die Angaben zu Granit beziehen sich nur auf Rohstoffvorkommen im Gebirge!) und gegebenenfalls zu Fehlern in Ihrer Karte. Wenn am Ende der Liste steht „Welt in Ordnung“, hat Ihre Karte, rein technisch betrachtet, keine Fehler.

Klicken Sie nun auf Welt speichern. Im obersten Button können Sie nun den Dateinamen für Ihre Welt eingeben. Sie können auch einen aus der Liste wählen. Aber Vorsicht, diese Welt wird dann überschrieben!

Jetzt brauchen Sie nur noch auf „Speichern“ zu klicken und Ihre Welt ist spielbereit.

Im Verzeichnis „WORLDS“ in Ihrem „Siedler II“-Verzeichnis finden Sie Ihre Karte unter dem von Ihnen gewählten Namen, versehen mit der Endung „SWD“.



Welten weltweit weitergeben

Kopieren Sie Ihre Lieblingswelt auf eine 3,5"-Floppydisk und schicken Sie diese an Freunde, Verwandte und Bekannte. Oder, wenn Sie glauben, daß es besser kaum noch geht, an uns:

Blue Byte Software GmbH
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Stichwort: „Siedler-Welten“

Oder schicken Sie uns Ihre Welt per E-Mail: Unsere Adresse:
Hotline@bluebyte.de

Und wenn Ihre Welt wirklich zu den Besten der Besten zählt, dann schicken wir sie, mit Ihrem Namen versehen, ins Internet, so daß Siedler-Fans in aller Welt Ihre Karte spielen können.





Tips für den Weltenbauer

Setzen Sie Hauptquartiere immer auf ein Symbol „Großes Haus“.

Häfen können Sie im Editor nicht festlegen. Da die Hafenfunktion die Freiheit bei der Gestaltung der Karte stark einschränken würde, wurde darauf im Editor verzichtet.

Mehr oder weniger Platz ist ein gutes Mittel, am Schwierigkeitsgrad Ihrer Welt zu drehen. Grundsätzlich gilt: je enger es zugeht, desto schwieriger wird's. Die ganzen schönen Rohstoffe nützen nichts, wenn nur wenig Platz da ist, um Nahrungsmittel anzubauen. Und wenn die Rohstoffe dann noch über weite Strecken transportiert werden müssen, weil kaum Platz für ein Produktionszentrum ist, dann sind die wirklich intelligenten Lösungen gefragt...

Sie können Granit auch einsetzen, um das Spiel zu erschweren. Wenn Sie Bauplätze oder Rohstoffe unter Granit verstecken, werden diese erst verfügbar, wenn der Granit abgebaut ist. So können Sie den Aufbau bestimmter Wirtschaftszweige im Spiel zeitlich verzögern.

Eine Welt ist umso leichter zu spielen, je sicherer die Goldvorkommen sind. Je weiter Sie Gold in wahrscheinliche Frontgebiete verschieben, desto heißer wird die Partie wahrscheinlich werden. Desto schneller kann sie aber auch vorbei sein, wenn eine der Parteien „pennt“ und die Goldvorkommen kampflös der anderen überläßt.

Versuchen Sie zu kalkulieren, wieviele Rohstoffe eine gesunde Siedlung ungefähr benötigt und seien Sie nicht zu geizig. Die Grenze zwischen „schwierig“ und „unspielbar“ ist manchmal ein einziger Brocken Eisenerz. Als Kalkulationshilfe können Sie die Angaben zu den Baumaterialien, die ein einzelnes Haus benötigt, im Kapitel „Gebäude“ benutzen. Denken Sie daran, daß es ziemlich frustrierend ist, eine an sich ziemlich gut laufende Siedlung angelegt zu haben und dann zu erfahren, daß das ganze Unternehmen an zu wenigen Rohstoffen scheitert, weil man ein Bergwerk um ein einziges Dreieck zu weit nach rechts gebaut hat. Allerdings sollten Sie auch nicht zur Verschwendung ermutigen. Wer seine Ressourcen zum Fenster hinauswirft, der darf auch nicht gewinnen können.

Die Zahl der Fische, die ein Fischer angeln kann, hängt von der erreichbaren Uferlänge ab. Ein Fischer kann an jedem Knotenpunkt am Ufer drei Fische angeln. Das heißt, je zerklüfteter ein Ufer ist, umso „fischreicher“ ist das Gewässer!



Die Menüleiste im Überblick



Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen, die Höhe Ihrer Landschaft zu verändern. Im normalen Modus wird Ihre Landschaft angehoben. Mit gedrückter „Shift“-Taste senkt sich der Untergrund.



Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen, den Untergrund in Aussehen und Funktion zu verändern. Wenn Sie diesen Punkt öffnen, erscheint ein Fenster mit allen möglichen Untergründen, denen ein kleines Symbol jeweils ihre Tauglichkeit für bestimmte Funktionen zuweist (Totenkopf: kein Bau möglich; Spitzhacke: Bergbau und Straßen; Haus: Gebäude und Straßen; kein Symbol: Straßen).



Dieser Menüpunkt erlaubt Ihnen die Auswahl zwischen mehreren verschiedenen Baumarten, um so Ihre Wälder abwechslungsreich und an die Umgebung angepaßt zu gestalten.



In diesem Menüpunkt können Sie die Verteilung der Rohstoffe (Gold, Eisenerz, Kohle, Granit) im Gebirge regeln. Denken Sie daran, daß Sie Rohstoffe nur dort verteilen können, wo der Untergrund dies auch erlaubt (Spitzhacken-Symbol).



Damit die Landschaft nicht zu langweilig aussieht, können Sie mit diesem Menüpunkt eine nette Anzahl unterschiedlicher Geländemerkmale - vom toten Baum über das Tierskelett bis zum Fliegenpilz - in Ihre Landschaft einfügen. Außerdem können Sie mit dem „Granit“-Merkmal weitere Granitvorkommen verteilen.



In eine wilde Landschaft gehören ein paar freilaufende Tiere. Mit diesem Menüpunkt haben Sie dazu die Möglichkeit.



Um „Die Siedler“ überhaupt spielen zu können, müssen Sie natürlich erst einmal einen Ausgangspunkt haben. Mit diesem Menüpunkt bestimmen Sie die Anzahl der Mitspieler und die Orte, an denen sich die Hauptquartiere befinden.



Dieser Button erlaubt Ihnen, auf einen Blick zu überprüfen, wo der Spieler später was bauen kann. Sie können diesen Schalter auch, wie im Spiel selbst, durch die Leertaste betätigen.



Hier schalten Sie die Übersichtskarte ein, die Ihnen einen kleinen Überblick über Ihre aktuelle Welt gibt. Außerdem können Sie, indem Sie in diese Karte klicken, schnell zu diesem Punkt gelangen.



Der „Welt erschaffen“-Button. Wenn Sie Ihre alten Welten alle gespielt haben: hinter diesem Schalter verbergen sich unendlich viele neue!



Hier können Sie Welten speichern, laden, testen, ob Sie alle Hauptquartiere gesetzt haben, Ihre Welten taufen und sich als offizieller Schöpfer registrieren. Und das Programm verlassen, wenn's denn unbedingt sein muß.



Tastaturbelegung im Editor

F2	Welt speichern
F3	Welt laden
F4	Neue Welt erstellen
F5	Höhen ändern
F6	Terrain ändern
F7	Bäume setzen
F8	Rohstoffe setzen
F9	Landschaftselemente setzen
F10	Tiere setzen
F11	Hauptquartiere setzen
Alt + F7	Bäume + Landschaftselemente ein-/ausblenden
Alt + F8	Rohstoffe ein-/ausblenden
Alt + F9	Siehe ALT + F7
Alt + F10	Tiere ein-/ausblenden
Alt + Q	Programm verlassen
Esc	Aktives Fenster schließen
1,2,3 oder 4	Einflußbereich des Mauszeigers setzen
NUMBLOCK+	Einflußbereich des Mauszeigers vergrößern
NUMBLOCK-	Einflußbereich des Mauszeigers verkleinern
L	Übersichtskarte
Leertaste	Baummöglichkeiten ein-/ausblenden

SHIFT + Linke Maustaste: Verringert im Bereich des Mauszeigers die Höhe einer Landschaft (im Modus „Landschaftshöhe“) oder die Anzahl an Bodenschätzen (im Modus „Rohstoffe“). Löscht außerdem das aktive Element (in den Modi: „Tiere“, „Bäume“, „Landschaft“).

STRG + Linke Maustaste: Löscht alle im Bereich des Mauszeigers liegenden Elemente (außer Rohstoffe).

ALT + Linke Maustaste: Ersetzt im Bereich des Mauszeigers liegende Elemente durch das gerade aktive Element.

Credits

Thomas Hertzler:	Produzent
Thomas Häuser:	Projektleiter, Programmierung
Peter Ohlmann:	Programmierung
Christoph Werner:	Grafik
Adam Sprys:	Grafik, Kartendesign
Thorsten Knop:	Intro und zusätzliche Grafik
Erik Simon:	zusätzliche Grafik
Haiko Ruttman:	Musik, Aufnahmeleitung und Sound-FX
Wolfgang Walk:	Story, Texte, Sprachregie
Michael Dreher:	Handbuchlayout
Gero Randerath, Gerhard W. Köster von TOPDOK:	Handbuch-Neubearbeitung
Jurie Horneman:	zusätzliche Programmierung
Rainer Reber:	zusätzliche Programmierung
Thomas Friedmann:	special support
Peter Okorn:	Kartendesign
Bernhard Ewers, Thorsten Knop, Peter Okorn, Adam Sprys u.v.a.m.:	Tester
Horst Mendroch:	Sprecher



